闘うパソコンゲームマガジン

昭和62年8月1日発行（毎月1回1日発行） 第5巻 第9号 通巻第33号
昭和61年7月3日第3種郵便物認可

コンプティーク

1987 8月号 VOL33

定価490yen



最強連載
◆Ys◆うる星やつら
◆大戦略II
◆ディーヴァほか

絶賛付録
裏マニュアルシリーズ
ラプラスの魔

U.S.A. NOW
最新アメリカゲーム事情'87

アメリカの逆襲

移植版を攻略せよ! ウィザードリィ3/ウルティマIV/ファンタジーII/オーガ

舞台はおしゃれなN.Y. ザ・マン・アイ・ラブ

ほか、おもしろ輸入ソフト、CES情報etc.知って得する大特集!



さぁ、ウルティマ・ワールドへ！

不思議な楽器の音色に誘われて森の中へ入って行くと1台のワゴンが止まっている。中にはジプシーの老婆がいて、あなたの運勢を占ってくれるという。出された8つの質問に答えると「あなたの道は決まった」といわれ、次の瞬間、ウルティマの世界、ブリタニア国へ、あなたは運命の旅立ちをはじめる。

果たして、あなたはどんなキャラクターとなって、ウルティマの世界へ登場するのだろうか。正義感の強いドルイド僧か、戦いのプロ戦士か、心やさしい吟遊詩人か、善を信じ、名誉を重んじる騎士か、それとも慎み深く謙虚な羊飼いか、霊的な力を持つ森のレンジャーか、つねに献身的な鍛治屋か、真実と誠実の魔法使いなのか。ジプシー老婆の占いによって、あなたはこれら8人のうちの誰かとして生まれ変わる。そして、他の7人の仲間を探しだして、一緒に冒険の旅をしなければならないのだ。

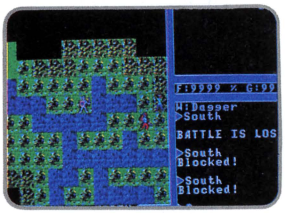
この旅の基本は会話だ。魔法を使うための複雑な調合法、アイテムを手に入れる方法等、なにがどこにあるのか、どうすればいいのか、すべて会話によって得られる。

人と対話し、風を読み、月を待ち、世界の隅々まで訪れ、心の8つの徳を高めていく……。

"8つの徳を高める"とは一体どういうことなのか。

それは、ウルティマの世界へ旅立ったものにしか知ることのできない、究極のテーマなのだ。

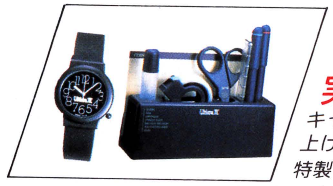




TM&© Richard Garriott. ORIGIN SYSTEM INC.



- PC-9801(2HD)2枚組 F98F5551¥9,800
- PC-9801(2DD)3枚組 M98F5551¥9,800
- PC-9801(2HD)2枚組 L118F5551¥11,800
- PC-8801SR(2D)5枚組 M98R5551¥9,800
- X-1(2D)4枚組 M98J5551 ¥9,800
- FM-7(2D)5枚組 M98M5551¥9,800
- FM-7(2D)5枚組 L118M5551¥11,800
- MSX2 只今、開発中！



ウルティマ・オリジナル・グッズが当る "Ultimaキャンペーン"実施！

キャンペーン期間中、"ウルティマⅣ"をお買い上げの方、抽選で600名に「Ultimaロゴ入り特製リストウォッチ」または「Ultimaロゴ入り特製ステーショナリー・セット」を差し上げます。

●**賞品**：抽選で200名様に「ウルティマ」ロゴ入り特製リストウォッチ／抽選で400名様に「ウルティマ」ロゴ入り特製ステーショナリー・セット ●**発表**：発送をもってかえさせていただきます

●**期間**：7月18日(土)～8月31日(月) 当日の消印有効●**対象商品**：ポニカ ウルティマⅣ 全機種

※写真はサンフルですので、多少異なる場合があります。



夢工場'87

7月18日(土)から東京・大阪で同時開催される「夢工場'87」スーパーゲーム・パビリオンZの特設ウルティマ・ブースで"ウルティマ"を徹底紹介！

●**主催**：フジサンケイグループ ●**開催場所**：東京(晴海国際見本市会場)／大阪(南港新国際見本市会場)

●**開催期間**：7月18日(土)～8月30日(日) 入場券のお問い合わせは ☎03-226-0150（受付時間：午前10時～午後6時）

PONYCA

コンプティーク

CONTENTS
もくじ

1987 8 Aug. Vol.33 発行／角川書店8月号

COVER
AD／高木和雄
フォト／岩瀬陽一
スタイル&ヘア・メイク／藤野笛羽（Voice）
モデル／渡辺満里奈

▶毎号毎号〝かわいい〟〝きれい〟〝明るい〟の連発で、内容がナイと評判の表紙のコメントではありますが、今回もやっぱり〝かわいい！〟の一言につきるわけです。おニャン子で、いや全アイドルの中で、いちばんかわいいとウワサされる満里奈ちゃんなのですが、そのウワサは事実でした。くわしくは169ページで!!





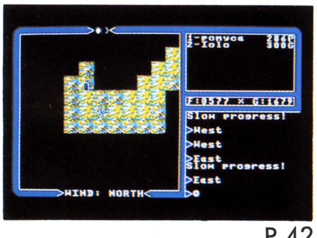
P.30



P.34



P.38



P.42



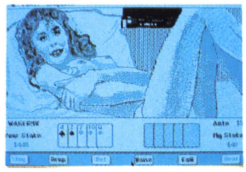
P.46



P.58



P20


P139


P201

今月のカレンダー

●モンスター・カレンダー「ハーピイ」 イラスト／高橋一雅

●ロードス島戦記IIポスター イラスト／出渕 裕

コンプティーク8月号についての問い合わせは、

休日を除く月、水、金曜日の午後4～6時の間

03 (221) 9900

で受け付けています。なお、この雑誌の記事や内容について以外のお問い合わせはご遠慮ください。もちろんトップシークレットテレフォン同様、まちがい電話厳禁。ゆっくり正確にダイヤルしてね。

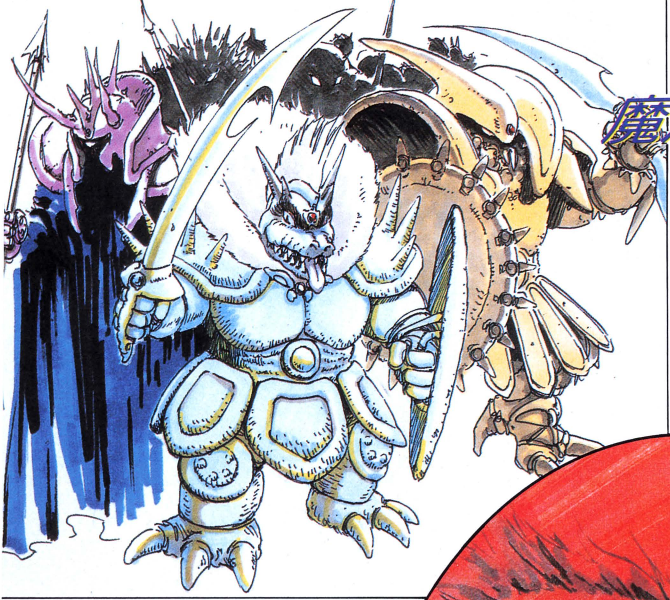

新世代ロールプレイング、
ファルコムより誕生！
Ancient Ys Vanished Omen
イース



7/25
X1シリーズ
新発売!!
幾重に織りなす謎の世界(イマージュ)
大いなる奇跡の書"イース"が呼び覚す壮大な物語(ストーリー)。
完全重ね合せ処理をしたフルカラースクロール。
森の奥には不思議な洞窟が……
ド迫力のデカキャラ対決が盛り沢山。
右へ左へと飛び回る宿敵ドラゴン
グラフィック表示される豊富なアイテム。
INVENTORY MIDDLE-SHIELD
SWORD :
SHIELD:
ARMOR :
ITEM :
RING :
見やすいマルチウィンドウ表示。
うらないしの おねえちゃんが けんし を
さがしているんだって!
おにいちゃん けんしでしょ。 いってみたら?
いろいろな人の話を聞くことが冒険の近道
パソコンのFM音源とは思えない美しく臨場感あふれるBGM。
闘いですさんだ心が、ふとなごむ瞬間
古文書のイメージそのままのパッケージが、めちゃシブイ!マニュアルも、ハードカバー付の超豪華本だぜ!
新 発 売:X1 X1turbo
好評発売中:PC-8801mkIISR TR FR MR FH MH VA
第1部 第2部 2枚組(5"2D) ※シングルドライブ可
¥7,800
通販(〒200円) 通信販売ご希望の方は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、現金書留て日本ファルコム・コンプティーク係までお申込みください。
Falcom
日本ファルコム株式会社
〒190 東京都立川市栄町2-2-19 カトービル
TEL 0425(27)6501代



XANADU
FALCOM ORIGINAL ROLE-PLAYING GAME
DRAGON SLAYER II
ザナドゥ
ザナドゥ シナリオII
まったく新しいタイプのゲームと言われた「ドラゴンスレイヤー」の流れを受け継ぎ、“リアルタイムRPG”をひとつのゲーム・カテゴリーとして確立させた「ザナドゥ」。
彼が衝撃のデビューを遂げてから1年8ヶ月。瞬く間にヒット街道を駆け昇り、No.1の座につくとともに、数々の記録を塗りかえていった。そして、「ザナドゥ」から11ヶ月後、より深みを増して、「ザナドゥ　シナリオII」の登場。“ザナドゥ現象”とも言える一大ブームに拍車をかける形となった。
そして今――、
ひとつの時代を築きあげた「ザナドゥ」「ザナドゥ　シナリオII」は、永遠にその勇姿を止め、新たな輝きを放ちはじめる……。
世代(とき)を極めた永遠の英雄(ヒーロー)
大好評発売中の3冊。キミはもう持ってる？
「ザナドゥ」1,2,の全てのデータがここに記録されている！
話題独占!!
売り切れ店続出！
■「ザナドゥ　データブック」
MIA 1・2巻　定価各1,300円
■「ザナドゥ　コミックス」
角川書店　定価880円
Falcom
日本ファルコム株式会社
〒190 東京都立川市柴崎町2-2-19カトービル
TEL.0425(27)6501代



魔が吼える

手強さでは定評のあるモンスター群。息つく間もなく、次々とキミの行く手を阻むモンスターを倒さないかぎり、一歩も先へは進めない。







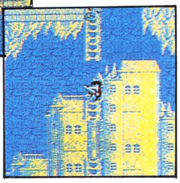


闇を裂く

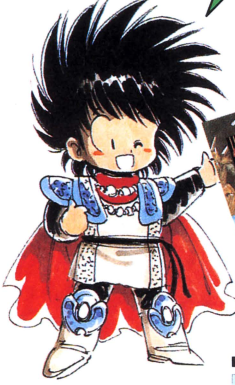
数々の死闘の末にたどり着いた、蒼きドラゴンの古城……。
ドラゴンの気配が、暗く深い闇を鋭く切裂くようだ。



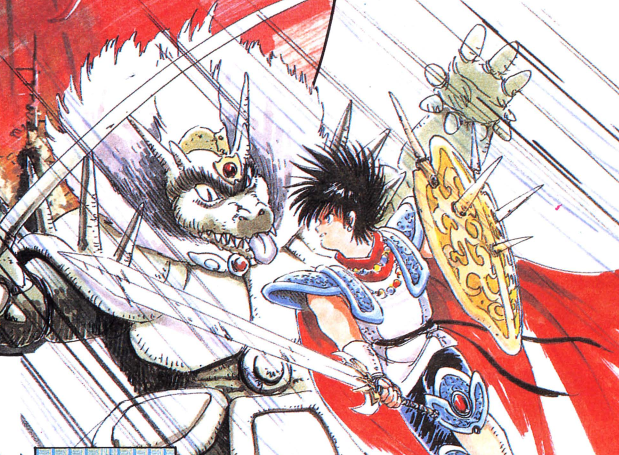




データ量も、モンスターの数も、BGMも「ザナドゥ」よりずーっと上なのに、この低価格！はっきり言って、お買い得だネ。







剣が閃く

襲いかかる敵モンスターめがけて、勇士の剣が舞う。
つねに死と背中あわせの闘いの中で、キミの上に女神は舞い降りるか?!







■ザナドゥ　シナリオII

機　種	メディア	価　格
PC-8801/mkII専用	5"2D	¥5.800
PC-8801SR/FR/MR専用	5"2D	¥5.800
X1C/F/turbo	5"2D	¥5.800
PC-9801F/VF	5"2DD	¥5.800
PC-9801M/VM	5"2HD	¥5.800
PC-9801U2	3.5"2DD	¥5.800
FM-7	5"2D	¥5.800
FM-77/AV	3.5"2D	¥5.800

■ザナドゥ

機　種	メディア	価　格
PC-8801mkIISR専用	5"2D(2枚組)	¥7.800
PC-8801/mkII	5"2D(2枚組)	¥7.800
PC-8801mkIISR/FR/MR専用	5"2D(2枚組)	¥7.800
PC-9801E/F/VF	5"2DD	¥7.800
PC-9801M/VM	5"2HD	¥7.800
PC-9801U	3.5"2DD	¥7.800
PC-9801E	8"2D	¥7.800
X1C/F/turbo/turboII	5"2D(2枚組)	¥7.800
X1/C/F	カセットテープ(2本組)	¥6.800
FM-7	5"2D	¥7.800
FM-77/AV	3.5"2D	¥7.800

✣ディスク2枚組の場合も、シングルディスクでプレイできます。

■イース



ディスク（2枚組）¥7,800

■ザナドゥ



ディスク ¥7,800
カセット ¥6,800

■太陽の神殿



ディスク ¥7,800

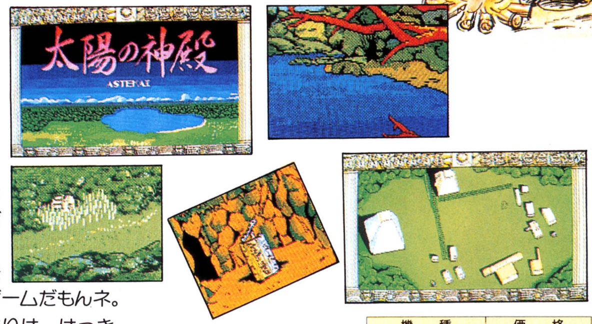
■ロマンシア



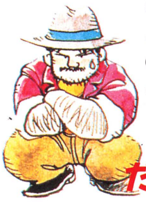
ディスク ¥6,800
カセット ¥5,800



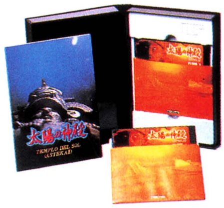
理由その3 ソノ気にさせる陰険さ



どーも近頃のAVGは素直すぎる。
ストーリーの展開といい、仕掛けや謎といい、あまりにもパターン通りで、ちょっとばかりAVGの得意なゲーマーには、歯ごたえがなさすぎるんじゃないかナ?!
その点、自慢じゃないけど、「太陽の神殿」はパターン通りのプレイをしてたんじゃぁ、絶対に解けましぇん。なんたって、まれに見る陰険ゲームだもんネ。
これでもかっ!と、いつでもどこでもゲーマーのウラをかいてくるあたりは、はっきりいって根性ワル。でもその陰険さが、かえって快感だったりして……。
この挑戦的かつ挑発的な陰険さが、いやがうえにもゲームにドップリと、のめりこませてくれるってわけだ。
といっても、ゲームにのめりこむワケはそれだけじゃない。
画期的にカッコいいBGMの数々も、めーいっぱいゲームのムードを盛り上げて、ソノ気にさせてくれるのダ。



だ・か・ら、「太陽の神殿」はオモシロイのさっ!



機種	価格	
PC-8801 mkII SR FR MR	2枚組	¥7,800
PC-9801シリーズ		¥7,800
X1/X1turbo	2枚組	¥7,800
FM7/77/AV	2枚組	¥7,800

※漢字ROMのない機種は、漢字ROMが必要です。

Falcom
日本ファルコム株式会社
〒190 東京都立川市柴崎町2-2-19 カトービル
TEL.0425(27)6501代

SST

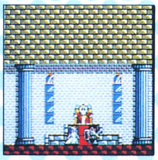
Romancia ロマンシア™

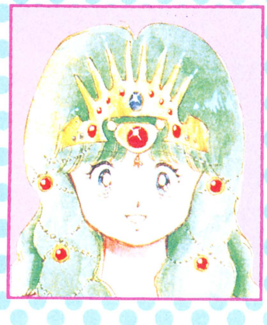


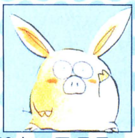
かわいさあまって難しさ100%

近頃、甘口のゲームが多いと、お嘆きのゲーマーへ、超極辛な刺激！

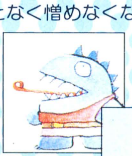
「今月の告白」
ロマンシア王国・王女
セリナ=レビ=ラウルーラの巻

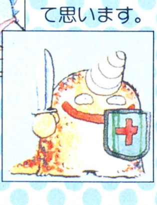


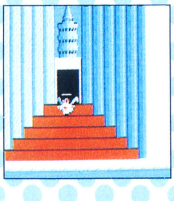




こんにちは、私がセリナです。
ゲームの中では、悪い王に捕らわれていて、ほとんどお目にかかることもありませんでしたネ。今日は、その分まとめて、お話しさせていただこうかしら……。
「ロマンシア」のいいところといえば、やはりキャラクターじゃないかしら。
かわいいイラストは、あちらこちらで評判になっているというし、画面上でチョコマカと動きまわるキャラクターも、本当に愛らしくて、憎らしいはずの敵のモンスターたちでさえ、なんとなく憎めなくなってしまう感じ……。
パソコン・ゲームというと、どうしても男の子だけのもののように思われてしまうけど、「ロマンシア」のようなかわいいゲームで、もっともっと、女の子のゲーマーが増えてくれるとうれしいナ、なんて思います。







次回の「今月の告白」は、最終回。
いよいよ、ファン=フレディ王子の巻をお送りします。
どーぞ、お見逃しなく！



好評発売中

対応機種	メディア	価格
XIC/F/Turbo	5インチ2D	¥6,800
XIシリーズ	テープ	¥5,800
PC-9801F/VF	5インチ2DD	¥6,800
PC-9801M/VM	5インチ2HD	¥6,800
PC-9801U2	3.5インチ2DD	¥6,800
PC-8801SR/FR/MR専用	5インチ2D	¥6,800
PC-8801/mkII	5インチ2D	¥6,800
MSX	1メガROM	¥5,800
MSX2	1メガROM	¥5,800

Falcom
日本ファルコム株式会社
〒190 東京都立川市柴崎町2-2-19 カトーヒル
TEL.0425(27)6501代

SST



brother
パソコンソフト自販機
ソフトベンダー武尊
歴史は、時空外未来人「HAYATO」との接触から始まった。
このソフトは武尊でしか買えません
TAKERU ORIGINAL SOFT
It's future century ——. Hayato and Riza were time-travelers.
時空間漂流伝説「HAYATO」が、いまあらわれる。舞台は、戦国時代のNIPPON。
They have been to travel all time and space at will, ancient China or Europe of the Middle Ages.
時空の亀裂から戦国時代の日本にたどり着いたHayatoとRiza。
Suddenly the autogauge of time-machine got out of order with high metallic voice.
Rizaは、闇将軍に捕えられ、邪光島の奥深く幽閉されている。
Theirs computer-room which was joined with jet was cut by a white flash.
HAYATO
HAYATO LEAZA
UZI
OK
奇抜な時代設定で君に贈るタイムクロスR·P·G
HAYATO
■PC-8801mkIISR/MR/FR/TR/FH/MH
■X-1シリーズ ■5"2D版(2枚組) ■近日発売
TAKERU価格￥5,800
●このゲームは企画=武尊、開発=プラニングライフによるものです。


HAYATO
時空間伝説「隼人」
時空に突然起こった亀裂から生まれた奇・想・天・外な戦国譚、時空間漂流伝説「隼人」。
TAKERU
by
ORIGINAL
SOFT


brother
パソコンソフト自販機
ソフトベンダー武尊
現代の痛快・愉快・豪快・快感情報が、「TAKERU」から発信。
このソフトは武尊でしか買えません
TAKERU ORIGINAL SOFT
戦闘シーンがより高度になったタケルオリジナル「ジェネシス」。さらにFM音源対応。
GENESIS THE ERA
——AD2900年代。帝国軍と連合軍の戦いにおいて使用された、最終核兵器により、
人類が築き上げてきた文明も終わりを告げた。時は流れ、それから数百年。
核シェルターによって生きのびた、わずかな人々は小さな街を再建し、細々とだが、幸福な生活をしていた。
ところがいくつかの街が"サタン"と名乗る集団に壊滅させられ、人々の間に不安が広がった。
「もうすぐ世界の終わりが来る。悪魔が復活したのだ」とささやかれ始めた……。
勇者よ!姿をあらわし、人類を救え!!
ジェネシス
■スクウェア■PC-8801mkIISR/MR/FR/TR/FH/MH■5"2D版
TAKERU価格 ¥4,900

ORIGINAL SOFT



ゲームミュージック・ライブラリー①
メルヘンヴェールII

FM音源の機能をフルに生かしたゲーム音楽をシリーズ化。第1作目は、あの「メルヘンヴェールII」。オリジナルBGM全14曲やテーマ曲を集録。
■システムサコム■PC-8801mkIISR/MR/FR/TR/FH/MH■5″ディスク版

TAKERU価格 ¥2,800

ORIGINAL SOFT



マデリーン X-1シリーズについに登場!

★マデリーン特製テレフォンカードプレゼント実施中。

シンキング・ラビットのアドベンチャーゲーム「マデリーン」がタケル専用ソフトで登場。
■シンキング・ラビット■PC-8801mkIISR/MR/FR/TR■X-1/F/G/turbo/II/III/Z(X-1C/D/X-1外付ドライブを除く)■5″2D版(2枚組)

市販価格¥7,200　TAKERU価格 ¥3,200

ORIGINAL SOFT



アスピック・スペシャル

★バックグラウンドソフト(5″2D)プレゼント実施中。

追加された14枚の大型グラフィック。ステレオタイプFM音源ボードに完全対応。
■クリスタルソフト■X-1/C/F/G/turbo/II/III(X-1Dを除く) FM音源ボード、ジョイ・カード対応■5″2D版

市販価格¥6,800　TAKERU価格 ¥4,800



ガイアの紋章

成長する軍団が進む25の用意されたキャンペーンシナリオ。戦闘体系別に自由に選択できるシナリオコンストラクション。
■NCS■PC-8801mkIISR/MR/FR/TR/FH/MH■PC-88VA■X-1シリーズ■5″2D版(2枚組)

市販価格¥7,800　TAKERU価格 ¥6,800

【TAKERU COUPON】タケルソフトを5本買うと、キミの好きなソフトが一本もらえる。方法は、パッケージ内のクーポン券を送ってください。
【TAKERU USERS CLUB】ユーザーズクラブ「TAKERU」を君は知ってるかい? 会員になるとメンバーズカードがもらえ、TAKERUジャーナルが君の部屋に送られてきます。





■オリジナルソフトの通信販売をご希望の方は、機種・ソフト名・住所・氏名・電話番号を明記のうえ現金書留にて、TAKERU事務局までお申し込みください。
■TAKERUで買ったソフトが作動しない時など、TAKERU事務局に相談してください。

ブラザー工業株式会社［TAKERU事務局 ☎(052)263-5895］
本社/〒460名古屋市中区大須3-46-15 営業所/名古屋☎(052)251-2894/東京☎(03)274-6916/大阪☎(06)252-4234
武尊設置店募集中。詳しいことは、上記のブラザー工業及び営業所にお問合わせください。
※コンピューターソフトウェアは著作物です。著作権者の許可なくコピーあるいはレンタル等の行為は、法律で禁じられています。

TAKERU SHOP LIST

札幌	そうご電器YES 5F	(011)214-2850
	札幌東急ストア豊平店	(011)822-1435
青森	電巧堂チェーン青森本店	(0177)23-2356
盛岡	テクノハウスエイトピア	(0196)23-4470
	電巧堂チェーン盛岡本店	(0196)54-2772
秋田	電巧堂チェーン秋田駅前本店	(0188)34-3151
仙台	ダイエー仙台店 6F	(022)261-1251
	電巧堂チェーン仙台本店	(022)225-5290
	電巧堂チェーンDaC仙台東口店	(022)291-4744
	庄子デンキコンピュータ中央店	(022)224-5591
郡山	ダイエー郡山店電器館 2F	(0249)34-2121
	うすい百貨店	(0249)32-0001
福島	㈱粉又駅前店 2F	(0245)21-2011
山形	庄子デンキ山形本店	(0236)42-1222
新潟	PIC	(0252)43-5135
	ダイエー新潟店 5F	(0252)41-5111
長岡	ICランドDJ 2F	(0258)37-1346
	丸専デパート 1F	(0258)33-4970
宇都宮	K&P宇都宮	(0286)62-0002
高崎	ヤマダ電機高崎店	(0273)61-9966
水戸	川又書店駅前店 2F	(0292)31-0102
大宮	ダイエー大宮店 7F	(0486)45-4147
浦和	ラオックス浦和店	(0488)24-5311
船橋	ダイエーららぽーと店 2F	(0474)34-3181
津田沼	イトーヨーカドー津田沼店 6F	(0474)79-3111
千葉	ダイエー千葉店 5F	(0472)45-1861
	ラオックス千葉店(PERIE 3F)	(0472)27-5318
八千代台	ラオックス八千代台店	(0474)85-2261
秋葉原	丸善無線ECCS 4F	(03)255-4911
	九十九電機7号館 2F	(03)253-4199
	ミナミ電気館 4F	(03)255-4040
	サトームセン(ラジオ館) 5F	(03)251-1464
	サトームセン本店 5F	(03)253-5879
	CVA秋葉原 2F	(03)258-3711
	コム本店	(03)251-1523
新宿	コムロード 1F、4F	(03)352-6217
日本橋	高島屋 5F	(03)211-4111
銀座	マイコンベース銀座 1F	(03)535-3381
池袋	ビックカメラ池袋東口本店 4F	(03)988-0002
渋谷	上新電機J&P渋谷店 1F	(03)496-4141
目黒	ダイエー碑文谷店 7F	(03)710-1111
足立	コンピューターショップHOT	(03)870-7719
武蔵野	ラオックス吉祥寺店 2F	(0422)21-3471
小金井	サンバード長崎屋 6F	(0423)85-3810
立川	丸善無線(will 6F)	(0425)27-6211
八王子	ムラウチ電気 2F	(0426)42-6211
昭島	エスパ昭島 3F	(0425)46-1411
町田	東急ハンズ町田店 B1F	(0427)28-2603
横浜	ソフトクリエイト横浜店	(045)314-4777
	横浜VIVRE21 7F	(045)314-2121
	ダイエー港南台店	(045)832-1361
	ダイエー戸塚店 3F	(045)881-1261
	ICコスモランドあざみの	(045)901-1901
	ICコスモランドかもい	(045)934-9636
川崎	セキグチデンキ川崎店 5F	(044)244-5421
厚木	ラオックス厚木店オーディオ館	(0462)22-2722
甲府	システムインナカゴミ甲府	(0552)28-3333
長野	ダイエー長野店	(0262)27-1311
松本	イトーヨーカドー松本店 6F	(0263)36-2311
	株式会社遠兵	(0263)32-6350
福井	3Q PASわくわくメディア館	(0776)23-7621
	だるまや西武	(0776)27-0111
沼津	メルパ沼津	(0559)22-4858
静岡	メルパ静岡	(0542)54-5338
浜松	メルパ浜松	(0534)64-8412
	ホーエー家電有楽店	(0534)53-1441
	浜松マイコンセンター	(0534)53-2762
	マエダM&V	(0534)73-3991
名古屋	栄電社テクノ名古屋	(052)581-1241
	パソコンショップコムロード	(052)263-5828
	ちくさ正文館書店ターミナル店	(052)732-3601
	カトー無線電機電気館 4F	(052)264-1534
	丸善無線 第一アメ横店	(052)263-1626
	名古屋情報センター	(052)201-1234
豊橋	栄電社テクノ豊橋	(0532)52-1231
	ダイエー豊橋店	(0532)55-2761
	パソコンショップコムビットサーラ	(0532)32-7851
岡崎	ジャスコ岡崎店	(0564)23-4960
岐阜	岐阜マイコンセンター	(0582)51-6338
大垣	スイテック	(0584)89-8355
津	河合無線J&P 津	(0592)26-0111
四日市	河合無線J&P 四日市	(0593)54-3366
日本橋	J&Pテクノランド	(06)634-1211
	ニノミヤムセンエレランド	(06)632-2038
	J&Pメディアランド	(06)634-1511
梅田	ニノミヤムセンパソコンランド駅前第4ビル店	(06)341-2031
	J&P阪急3番街店	(06)374-3311
千里	中川ムセン千里店	(06)832-9516
奈良	ニノミヤムセンパソコンランド奈良店	(0742)26-2003
京都	J&P京都寺町店	(075)341-3571
和歌山	J&P和歌山店	(0734)28-1441
神戸	星電社三宮本店C-SPACE	(078)391-8171
	株式会社パレックス	(078)391-7911
姫路	姫路コンピュータソフトCOM★PAX	(0792)94-8244
岡山	岡山VIVRE21	(0862)32-8881
広島	松本無線パーツ	(082)243-4451
	光和建設コーワテレコムセンター	(0829)22-6677
	ダイイチパソコンCITY	(082)248-4343
高松	Sound Check MOVE	(0878)61-6171
高知	タグチ電機	(0888)23-0181
徳島	大東事務機(徳島そごう 7F)	(0886)25-4056
松山	ダイイチ松山パソコンCITY	(0899)31-6711
北九州	ベストマイコン小倉パソコン館	(093)551-6281
福岡	ベストマイコン 福岡店	(092)781-7131
	寿屋エレテ博多	(092)281-4411
長崎	BM長崎	(0958)28-1333
熊本	寿屋本荘店	(096)372-5411
	ベストマイコン熊本パソコン館	(096)322-4180
鹿児島	ベスト電器鹿児島パソコン館	(0992)23-2081
大分	ベスト電器大分パソコン館	(0975)32-9396
宮崎	宮崎寿屋百貨店	(0985)27-4111
那覇	ベスト那覇パソコン館	(0988)61-0505

TAKERU パソコンソフト自販機

ORIGINAL SOFT from

資料請求券
コンプティーク
8 月 号



実在の女子大生が"こんなゲームがあればきっと面白いだろうな"と考えて企画したのが、この「女子大生交際図巻」。収められているデータは、勿論5人の本当の女子大生の"生"のデータ。行動、会話、性格もそれぞれの個性に応じて全部違う。だからこそ現実感溢れるデートが楽しめる訳だ。さあ、君はこの5人とどこまでつき合うことが出来るかな。可愛いくて、ちょっとワガママな女子大生と楽しむためには、アノ手、コノ手、で攻略しなくっちゃ……ネ。





お待たせの…究極の恋愛シミュレーション・ゲーム

★キャラクター・デザイン/内田春菊
★読んでも楽しい「Girl's Talk マニュアル」(14ページ)付き
★〈あの娘が好きだ〉キャンペーン実施！

男の子必携のおしゃれな〈グルーミング・キッズ〉(写真)が1,000名に当るキャンペーン実施。詳しくは、ソフトのマニュアルを御覧下さい。



■PC-8801/mkⅡ/SR/FR/MR/TR/FH/MH/VA
好評発売中！〈ディスク版・3枚組〉¥7,800

●FM音源ボードがあれば、より楽しめます。
●近日発売予定：PC-9801シリーズ、FM-7/77/AVシリーズ



●販売 AVC 日本エイ・ブイ・シー株式会社

●発売 ビクター音楽産業株式会社

通販 商品名・使用機種名記入の上、代金と送料(500円)を現金書留にて、下記まで直接お申し込みください。
〒107 東京都港区北青山3-6-18(共同ビル青山2F) 日本エイ・ブイ・シー株式会社コンプティーク係

開発の都合により発売が遅れることがありますので御了承下さい。当社の商品は純正品以外のドライブで正常に作動しないことがありますのでご注意下さい。当社の商品に対する御問合せ、御質問は下記まで直接御連絡下さい。〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F ビクター音楽産業(株)PS部
TEL.03-423-7901

「女子大生交際図巻」
資料請求券
コンプティーク
87-8



対戦7回目、Mr.Brown(ニューヨーク)の戦術が見えてきた。

午前1時、今日もニューヨークのMr.ブラウンのプログラムしたバトルタンクと対戦させた。
7回目もあえなく敗れようとしていたが、
彼にはブラウンの戦術が読めてきていた。
「そうか、そうだったのか、ブラウンの弱点はここだ。」
そう言って彼は、我がバトルタンクの命令を組みかえはじめた……。

新ジャンルのゲームとして話題集中の「コムサイト」。
こんな物語が各地で起きはじめています。

予約受付中！

- フルカラー3Dソリッドのリアルな画面。
- 簡単なプログラミングでバトルタンクの行動を指令。対戦が始まると、バトルタンクは君の手を離れ、独立して敵と戦う。
- 対コンピュータ戦（対内蔵プログラム）と対ユーザー戦（対ユーザープログラム）の2モードがあります。

PC-8801mkII SR/FR/MR/FH/MH	5"2D	2枚組	6,800円
X1/turbo	5"2D	2枚組	6,800円



通信機能対応!!（オプション）
電話回線で遠隔地のユーザー同士で対戦可能。ダウンロード方式により通信時間とコストを短縮しました。（音響カプラー、モデム等の通信設備が必要です。）

●週刊テクノソフトテレホンサービスは、しばらくお休みいたします。再開のお知らせは雑誌広告にて！注目していてね。

World of Technology Tecno Soft

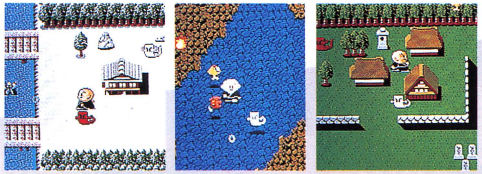


PC-8801SR

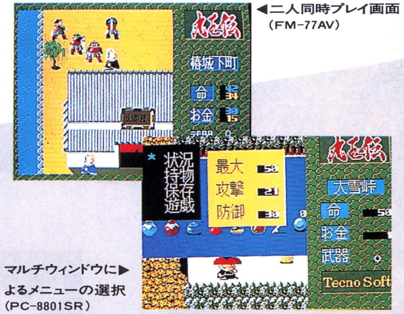
好評発売中！ PC-8801SRシリーズ X1/turbo

九玉伝
KU GYOKU DEN

見たかこの色！ このスクロール！



PC-8801SR　FM-77AV　PC-8801SR



◀二人同時プレイ画面（FM-77AV）

マルチウィンドウによるメニューの選択（PC-8801SR）▶

九玉伝。古くは日本古事に記されてあったという謎の伝説。それによると、九つの玉が人の世と悪霊界をさえぎっているという。
ところが、この九つの玉の封印が悪霊界の王によって破られてしまった！伝説のとおり妖怪や魔物が人の世に徘徊し始めた。
これを知った小坊主の「ちんねん」と「そんねん」は、九玉の封印を元どおりにするため敢然と立ち上がった。
アクションロールプレイング驚異の2人同時プレイを実現。1,000画面以上の広大なマップと約50種類の妖怪、そして数々の仕掛、高速スクロール、マルチウィンドウ、オリジナルBGM5曲等々、アクションRPGならではの魅力あふれる画期的ニューゲームの登場です。

発売中

FM-77AV/20/40	3.5"2D	2枚組	7,800円
PC-8801mkIISR/FR/MR/FH/MH	5"2D	2枚組	7,800円※1
X1/turbo（FM音源ボード対応）	5"2D	2枚組	7,800円※2

開発好調！

PC-9801シリーズ（FM音源ボード対応）3.5"、5"2DD 7,800円

※1. PC-88VAでは動作いたしません。
※2. ターボ以外で2人同時プレイを行う場合、2トリガージョイスティックが1本必要です。
※一度でも2HD、2DDドライブでゲームを行うと、2Dドライブでは動作しなくなります。同じ機種のみ動作いたしますので御注意ください。

株式会社テクノソフト　〒857 佐世保市福石町4-14 Phone.0956-33-5555

●お近くの有名ショップでお求めください。ショップにない時は、当社宛現金書留にて品名、機種名、住所、氏名、記入の上お送り下さい。送料はサービス致します。

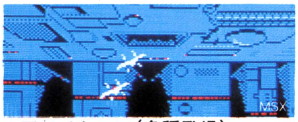
SUPER LAYDOCK
MISSION STRIKER



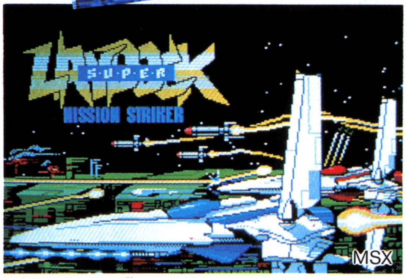
▲敵要塞心臓部に到達

今、MSXの限界を超えた宇宙(せかい)が拡がる!!

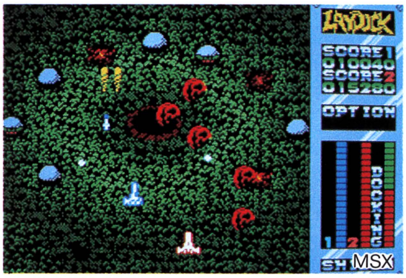
MSX
MEGA ROM
RAM 16K以上
2M(メガ)ROM
7/18発売!
6,800YEN



▲アニメシーン(各種登場)



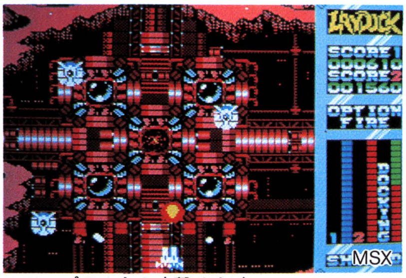
▲"READY"



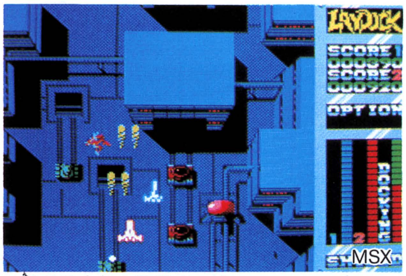
▲敵惑星に降下

ユーザーの反射神経に挑戦します!

あのレイドックが、スーパーレイドックとなってMSXに新登場!



▲Eープラントを攻撃せよ!



▲敵基地内部を破壊せよ!

▼イメージイラストレーション



どこがSUPER(スーパー)なのか?

①2メガビット大容量使用によりスーパーレイドックの膨大なプログラムとデータをROMカートリッジに収めることができました。
②6ステージから14ステージへ一気に倍増!超高速スクロールステージもあります。もちろんグラフィックスはMSXの限界を超えたスーパーマップドグラフィックス。
③動く超巨大キャラが登場!なんとあの「ディーヴァ」の〝ヴリトラ〟も出現します。
④ストーミーガンナーは、レベルによってスピードを3段階に調節可能。縦合体、横合体ももちろんできます。オプションウエポンは10種類装備でパワーアップ!しかもゲーム中にコ・パイロットの操作により任意のオプションウエポンに変更できます。このオプションウエポンは1人プレイ時でも使用できます。新たに、サイドミサイル、全方向可変バルカン砲、超高熱光弾などが加わりました。
⑤パイロットとコ・パイロットの交替ができます。合体時の状態に応じて、一方がパイロット(操縦士)、もう一方がコ・パイロット(オプションウエポン操作)となります。
⑥従来のシールドエネルギーに加えて、新たにドッキングエネルギーを採用!合体はドッキングエネルギーが一定値以上ないとできません。このドッキングエネルギーは2機が分離している間に増加します。
⑦PSG3音をフルに使ったBGMは、16曲以上。軽快なノリでプレイヤーの聴覚を刺激します。
⑧パスワードとしてデータをセーブすることが可能です。

階級章進呈!!
君はColonel(宙軍大佐)になれるか。

スーパーレイドック全14ステージをクリアした方の中で、とくにレベルが高い人には、もれなく階級章を進呈します。マニュアルにある「階級章申し込み用紙」に所定の事項を記入の上、T&E SOFTまでお申し込み下さい。(お申し込みは1回限りです。)
また、栄誉ある宙軍大佐の称号を受けられた方の中から副賞として、先着50名様に、T&E特製の表彰状とレイドックTシャツを、先着100名様にはT&E特製の表彰状を進呈します。
どしどし御応募下さい。



MSXマークはアスキーの商標です。

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(送料サービス・速達希望の方は300円プラス)
■マガジンNo.14ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)
■'87年カタログご希望の方は、100円切手同封の上、カタログ請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)



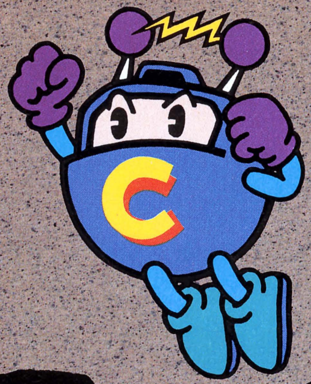
T&E SOFT® INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン No.14請求券 コンプ8月号

'87総合カタログ 請求券 コンプ8月号

STAC
表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です 当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください
レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます


あのザナドゥが
コミックになった!!
ドラゴンコミックス
・第2弾・
ザナドゥ
XANADU
絶賛発売中!! 1
日本ファルコム(株)
都築和彦
あのザナドゥが、日本ファルコムのスタッフの手で、完全オリジナル描き下しコミックになった! ゲームでは計り知れなかったザナドゥの真実が、いま、明かされる!!
XANADU
ドラゴンスレイヤー伝説
都築和彦 1
DRAGON COMICS
880円
角川書店



READERS' SOFT

新作続々登場、これからの順位に注目っ!!

イヤー、今月は『ディーヴァ』と『ザナドゥ　シナリオII』の一騎打ちのはずだったんだけどな。ふたを開けてみたら、ヘロッと『ウィザードリィ』が1位におさまっていたりして、アハハ……。

いや、やっぱり『ウィザードリィ』はすごいのだ。でも、『ザナドゥ　シナリオII』は4位まで落ちちゃいました。うーん、これについてのコメントはひかえたいな。でも、正直に言うとね、ファルコムの新作が早くやりたいっていうのが本音だったりして。(キャー、ファンの方々ごめんなさい！)

ＳＬＧ(シミュレーション)のほうも、足ぶみ状態で残念です。『大戦略II』が順調にのびてるようですが、もっといろんなジャンルのＳＬＧが出てきてほしいな、と思ったりもします。この間『エルスリード』と『オーガ』をやったけど、ああいう手軽に楽しめるのもいいね♡

さて、いっぽう新作ソフトの中には発売早々 TOP 20に登場している、たのもしいものもいくつか。来月あたりはさらに多くの新作が上がってくることはまちがいなし。キミもお気に入りのソフトをヨイショしよう。それでは、また来月おったのしみに〜〜〜っ！

(急上昇)(上昇)	先月の順位	ソフト名	メーカー名
(急上昇) 1	8	ウィザードリィ	アスキー
(上昇) 2	5	ドラゴンクエストII	エニックス
3	2	ディーヴァ	T&Eソフト
4	1	ザナドゥシナリオII	日本ファルコム
5	3	三国志	光栄
6	6	ザナドゥ	日本ファルコム
7	7	大戦略	システムソフト
(上昇) 8	10	ウィザードリィ シナリオ2	アスキー
9	9	シルフィード	ゲームアーツ
(上昇) 10	11	信長の野望・全国版	光栄
(急上昇) 10	18	スペースハリアー	セガ
12	12	めぞん一刻	マイクロキャビン
(急上昇) 13	—	大戦略II	システムソフト
(急上昇) 14	—	ジーザス	エニックス
15	4	ロマンシア	日本ファルコム
16	14	ファンタジー	スタークラフト
(上昇) 17	—	ぎゅわんぶらあ自己中心派	ゲームアーツ
(上昇) 17	—	デスフォース	リバーヒルソフト
(上昇) 19	—	うっでいぽこ	デービーソフト
20	13	夢幻戦士ヴァリス	日本テレネット

読者が選ぶ

TOP 20

最近のTOP 20は順位の予想がつかないのでコメントするのがたいへんれす！

種類	総得票数	得票数
ロールプレイング	492	186
ロールプレイング	531	137
ウォー・シミュレーション	540	123
ロールプレイング	704	100
ウォー・シミュレーション	445	97
ロールプレイング	474	81
ウォー・シミュレーション	233	79
ロールプレイング	249	49
アクション	337	46
ウォー・シミュレーション	243	40
アクション	58	38
アドベンチャー	180	38
ウォー・シミュレーション	33	33
アドベンチャー	30	30
アドベンチャー	425	29
ロールプレイング	87	27
シミュレーション	24	24
ロールプレイング	24	24
ロールプレイング	56	21
アクション	189	16

READERS' GAME TALK

●今、友達と３人で『三国志』をやってます。曹操に劉備、そして僕は孫堅なんだけど、ある日友達２人がゲーム中にケンカをしてしまい、ゲームの中でしれつな戦いが始まってしまった。２人とも僕を味方につけて相手をやってしまおうとしてるんだけど、どっちも親友なのでうらぎりたくないよォ〜。
大分県 西 英俊

●この前、ゲーセンでへんなおっさんが『アウトラン』を、「こんなはえーゲームができっか！」と言ってケリをとばしていた。ぼくと友達いわく、「あのおっさんには10年はえーな！」
千葉県 渡辺正樹

●ぼくは今『ウィザードリィ』に熱中しているが、ムラマサブレードが出てこない。なぜだ！ みんなもう持ってるのに。ムラマサを取って早くシナリオ２に行きたいっ！ ところでぼくはワードナーよりもバンパイアのほうが恐ろしいと思うゾ。兵庫県 中安幸司

●『ザナドゥ』をやっていて、ドラゴンスレイヤーをまちがって売ってしまい、泣く泣く最初からやり直したのはわたしです……。 東京都 浅沼晃人

●６月号の「ひろばのコーナー」で、木屋さんは小さいときいたずら小僧だったと言っていたが、『ザナドゥ』なんんかを見ていると、今もそのままのような気がします。 東京都 雨宮 寛

●『ドラクエII』は１カ月前に解いたんだが、つい最近ミョーな必殺技を発見した。ハーゴンと戦うとき、パルプンテを使って「恐ろしいもの」を呼びだすと、逃げたハーゴンがかってに死んでしまった。体力はまだあったのに。友達は、「ハーゴンがショック死した〜」と２時間あまり笑いころげた。
鹿児島県 川畑康二

●『ウィザードリィ シナリオ２』のフロア４で、ついMALORを使ってしまい地獄をみた。ぐっすん。
大阪府 広田純一

●友達が『妖怪道中記』をやってたんだけど、幽海の亀を金が500たりなくて買えなかったのはかなり虚(むな)しかった。ついでですが、『ウィザードリィ』でレベル１の分際(ぶんざい)で地下４階まで下りていき、VOPAL BUNNYにクリティカルヒットをくらったのはわたしです。
愛知県 山崎政志

コンプティークでは、以下のような機種を対象にし、また表記を略して使用しています
PC9801シリーズ(PC9801/E/F/M/U/VM/XA)
PC8801シリーズ(PC8801/mkII/SR/FR/MR/FH/MH/VA)
PC8801SRシリーズ(PC8801mkIISR/FR/MR/FH/MH/VA)
PC8001シリーズ(PC8001/mkIISR)
PC6601シリーズ(PC6601/SR)
PC6001シリーズ(PC6001/mkII/SR)
FM7シリーズ(FM7/NEW7/77/AV20/40)
FM77シリーズ(FM77/AV20/40)
X1シリーズ(X1/C/D/turbo/II/III)
MZ2500
MSX
MSX2

応募方法

編集後記のところにあるアンケートハガキに、キミの好きなソフトを１本だけ書いて送ってください。また、このコーナーへのご意見やGAME TALKもいっしょに書いといてくださいね。ヨロシク♡

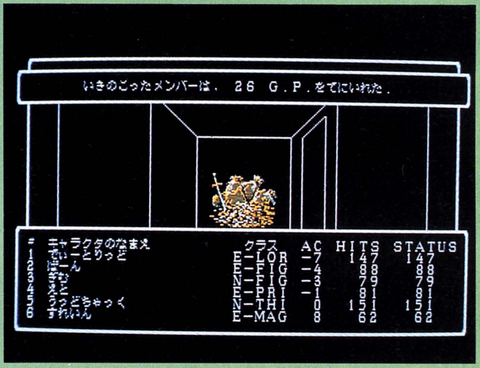
有効得票数：1500人

アクション　アドベンチャー　ウォー・シミュレーション　ロールプレイング　シミュレーション　ミュージック　教育　ツール　ノンセクション

今月のトップ5 PICK UP5

TOP1 ウィザードリィ

いきなり今月1位の座に輝いた『ウィザードリィ』。うーん、さすがにちょっと予想していなかったなぁ……。新装開店以来、7位→3位→8位→そして今月1位とだいぶ波があるんだけど、これはいったいどーしてなんだろね。あ、でも『ウィザードリィ』が文句なくおもしろいってことには、ケーコも異論ありませんよ（なんたってケーコにとっては、初めてやったパソコンRPGとして思い出の作品なのだ）。この号がでてる頃には、もうシナリオ3がでてると思うけど、これまたすばらしい出来だから期待しててね♡



シナリオ#3も発売となり、ストーリー、内容ともにより一層充実してきました。これからも『ウィザードリィ』シリーズはますますおもしろくなりますのでご期待ください（アスキー・大武氏）

TOP2 ドラゴンクエストII

今月めでたく2位に復帰の『ドラゴンクエストII』だよ。ファミコン版では、もうほとんどの人が解いちゃったみたいだけど、ファミコンなんか絶対やらない！　という意固地な諸君にとっては、早く移植してくれーっ、ていうのが本音でしょう。

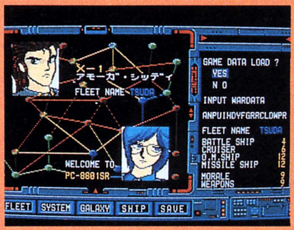


MSX版の『ドラクエII』の発売はもうちょっと先になりそうなので、みんな首をながーくして待っててね♡

おかげさまで2位に復活しました『ドラクエII』。このおもしろさは、やった人でないとわかりません。ところで、佐藤編集長、早く『ドラクエ』を終わらせてくださいね(エニックス・曽根氏)

TOP3 ディーヴァ

『ディーヴァ』は先月2位までいったのに、1歩後退しちゃって残念でした。みんなもう、全惑星制圧まで行っちゃったのかな？　それともアクションシーンがクリアできずになげちゃってたりして（なにごとも努力よっ、ガンバッてね♡）

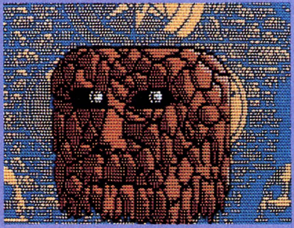


アンケートハガキなんか読んでると「MSX版のパスワード教えて」とか「裏マニュアル第2弾を作って」という人が多いの。どうする、デイブ？

ようやく6機種そろって、『ディーヴァ』でバンバン、コミュニケーションしてるかなあ。友達の機種に自分の艦隊を持ち込めるなんて画期的だと思わない!?（T＆Eソフト・倉石氏）

TOP4 ザナドゥ シナリオII

くすん、『ザナドゥ　シナリオII』がここまで落ちてしまいました。やっぱり、もうちょっとガンバってほしかったな（わたしってワガママかなぁ？）



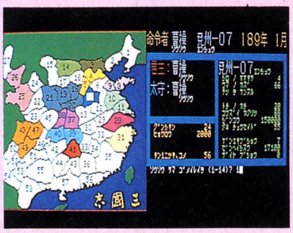
でも、MSXとファミコンで『ドラスレファミリー』が出るし、なにより『ドラスレV　ソーサリアン』がパソコンで発売されるもんね。うふっ、今から楽しみ♡『イース』もただいま人気発売中でーす。

広大な地下世界、シナリオIIの世界はますます広がる。危険とスリルに満ちた冒険のすべてを、あなたはもう味わっただろうか？　まだなら急がなくてはいけない！(日本ファルコム・宮本氏)

TOP5 三国志

『三国志』も、おしかったね。でもまだまだばん回する可能性はあるから、がんばって！

ところで、光栄さんはいま『信長の野望・全国版』のほうでもがんばってます。FM77AV版とMSX版の移植もバッチリだそうですから、お待ちかねの人たちは、たっぷりたんのうしてちょうだいね。新作の『維新の嵐』も、製作快調で年末には会えるかもよ。



おかげさまでロングラン続行中！　待望のＭＳＸ用２メガＲＯＭ『信長の野望・全国版』も、７月中旬発売予定ですのでよろしくお願いしまーす！（光栄・三浦氏）

Keiko's 今月のKEIKOの注目ソフト SPOT LIGHT 3

ガンダーラ

『ガンダーラ』はまか不思議なゲームなのだ。人間界から、地獄界、餓鬼界……、と名前を聞いただけでも恐しい世界を次々とめぐり、邪神を折伏（しゃくふく）（よーするにやっつけて改心させること）していくんだけど、じつはこの設定はありがたーい仏教の教えに基づいてるのです。

だから、地名とかいやに難しい漢字の名前がでてきちゃうの。いきなり頭が痛くなっちゃうヘヴィなソフトだと思うでしょ。ところが違うんだな。

実際ゲームをやると､「あれっ」と思っちゃいます｡だって、キャラクターがすっごくかわいいんだもん。もう全然印象変わっちゃう♡　それでもって、ＢＧＭもバツグンなのだ。久々のＰＲＧ大作として、おすすめしちゃうよ。



うる星やつら

ついに出ました、マイクロキャビンのAVG『うる星やつら』♡　『めぞん一刻』に続いて、ファンの期待にバッチリ応えちゃうことまちがいなし。とくにグラフィックは、さらに洗錬されて最高のできとなっています。

なにより、あたる、ラム、終太郎、サクラ(♡)……､とおなじみの連中が､原作そのままののりで出てきちゃうのが、ほんとにうれしい（じつはケーコもファンなのです）♡　キミもきっとあちこちでニヤリとしちゃうと思うよ。

でも、ゲームはそう簡単じゃないからね。面堂了子ちゃん主催のパーティーは、そんなに生やさしいものではないのです。落とし穴に、地下ベルトコンベア、地雷原……。はたしてキミはどういうゴールにたどりつくかな？



上海

スポットライトに『上海』なんて地味なソフト出すんじゃない、と考えるのは、きっとまだこのゲームをやったことがない人です。

ウチの編集部では、周囲の人間をかたっぱしからひきずりこんでは中毒患者にしたてあげてるぐらいの大人気で、読者の中にも、How To Winしてくれ～～っ、とお便りしてくる人がたくさんいるんだよ。

でも、必勝法があるぐらいなら、こっちが聞きたいっ！　というのは、このゲーム半分はカンが勝負なんだよね。ようは、はしから順に牌を取っていって全部なくなっちゃえばいいんだけど、その取りかたが難しいのだ。最後に龍が出てきたときは、ほんとにほんとにうれしいんだよーっ!!



COMING SOON 新製品天気予報 U・R・I・D・A・S

ダイレス 7月中旬発売予定	コムサイト 7月中旬発売予定	獣神ローガス 8月上旬発売予定
ウルティマIV 7月18日発売予定	グラディウス2 8月15日発売予定	ストレンジャー 9月発売予定
YAKSA(ヤシャ) 7月20日発売予定	神羅万象 8月発売予定	ムーンストーン 年内発売予定

Soft Sales Top 20

売り上げトップ20

全国の有名ソフトショップにご協力いただいて、ソフトの売り上げトップ20を紹介しちゃうコーナーだぞぉっ!!

順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名	対応機種	値段
1	8	ジーザス	エニックス	PC88SR	7800円(5D)
2	9	大戦略	システムソフト	PC88、PC98、FM7、FM77、X1、MSX2	9800円(5D) 7800円(R)
3	4	魔城伝説II ガリウスの迷宮	コナミ	MSX	4980円(R)
4	10	三国志	光　栄	PC88、PC98、FM7、FM77、X1	8800円 (5D、3.5D)
5	1	ディーヴァ	T&Eソフト	PC88SR、FM77AV、X1、MSX、MSX2	6800～7800円 (5D、3.5D、R)
6	5	信長の野望・全国版	光　栄	PC88SR、PC98、X1	9800円(5D)
7	2	ぎゅわんぶらあ自己中心派	ゲームアーツ	PC88	6800円(5D)
8	3	大戦略II	システムソフト	PC98	9800円(5D)
9	—	ガンダーラ	エニックス	PC88SR	7800円(5D)
10	—	上　海	システムソフト	PC88、PC98	6500円(5D)
11	7	覇邪の封印	工画堂スタジオ	PC88、PC98、FM7、FM77、X1、MSX、MSX2	7800～9800円 (5D、3.5D、R)
12	6	エルスリード	NCS	PC88SR、X1	7200円(5D)
13	12	ザナドゥ	日本ファルコム	PC80SR、PC88、PC88SR、PC98、FM7、X1	7800円(5D、3.5D) 5800円(T、R)
14	14	ファンタジーII	スタークラフト	PC88SR、PC98、FM7、FM77、X1	9800円 (5D、3.5D)
15	—	オーガ	システムソフト	PC88、X1	6800円(5D)
16	17	ウィザードリィ	アスキー	PC88、PC98、FM7、FM77、X1	9800円 (5D、3.5D)
17	13	ドラゴンクエスト	エニックス	MSX	5800円(R)
18	16	ファンタジーゾーン	ポニー	MSX	5500円(R)
19	15	ロマンシア	日本ファルコム	PC88mkII、PC98、X1、MSX、MSX2	6800円(5D、3.5D) 5800円(T、R)
20	20	めぞん一刻	マイクロキャビン	PC88mkII、PC98、FM77、X1、MSX2	6800円 (5D、3.5D、R)

THE BEST Shop

今月の注目店はここだ！

富士音響


▲おやぁ、左はしに見えるのはアップル版のオーガではないのかなぁ？

秋葉原へ行ったら、一度はここラジオ会館の７Ｆにある「富士音響」をのぞいてみよう。

じつは、このお店PC88、98を中心とする日本のソフトのほかに、アップル版のソフトがばっちりラインナップしているのだ。今月号のアメリカ特集で興味を持った人にはぜひおすすめ♡『ウィザードリィ』『ウルティマ』『バーズテール』シリーズ等、ＲＰＧの傑作はもちろん、本場もんのＷＳＬＧ(ウォーシミュレーション)なんかもずらりと並んでまーす♡

なにしろ、あちらでは戦争ってすごく現実(リアル)的な存在だから、ゲームといえどもついつい本気になっちゃうんですって。ＳＬＧ(シミュレーション)としての質はかなりのものだとか。(『S･S･I』シリーズとか『バトルクルーザー』…etc.)

日本のＳＬＧでも『大戦略II』なんかはこれに匹敵(ひってき)するソフトだそうですが、『大戦略』に味をしめた諸君、これらアップル版のＳＬＧには注目しといたほうがいいかもよ。この間(あいだ)『オーガ』が移植されたけど、これからほかにもバンバン移植される可能性大です。

さてさて「富士音響」ではこうした内外の有名なソフトのほか、ハード(アップルII GSも売ってるゾ)や周辺機器、そのほかいろいろ取りあつかってます。「懇切丁寧(こんせつていねい)、年中無休、しかも安い！」そうですから、ヨロシク♡ 営業時間は10:00〜19:00、ちょいすぎまでOKだって。



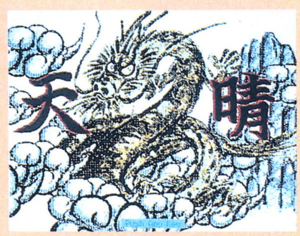
最後に照屋さんのアドバイスを1つ。「ソフトはよーく考えて良いものを買いましょう！」よいこのキミたち、わかったかな？

今月のトップ10

順位	ソフト名
1	大戦略II
2	上　海
3	ぎゅわんぶらあ自己中心派
4	タッチ
5	オーガ
6	ジーザス
7	Ａ列車で行こう
8	信長の野望・全国版
9	シークレット
10	三国志

照屋さんの注目ソフト

照屋さんのおすすめソフトはずばりこれ、『上海』なのだ。『ロードランナー』以来の中毒ソフトです、とのお言葉を裏づけるように、下は小・中学生から上は60、70才(！)まで年令を選ばず売れているとか。「天晴(あっぱれ)」の龍がでると、もうとまらないなんて言って、お店の人たちみんなで熱中してるんですって♡



▲『上海』はマジでハマるソフトだよ

FAMICOM TOP 10

『ファミリージョッキー』が今月も１位独走だぜ!!

博品館(銀座店)

順位	ソフト名
1	ファミリージョッキー
2	ファミリースタジアム
3	ダイナマイトボウル
4	プロ麻雀 悟空
5	ドラゴンクエストII
6	さんまの名探偵
7	キン肉マン2
8	ミッキーマウス
9	プロゴルファー 猿
10	魔界島／勇者の紋章

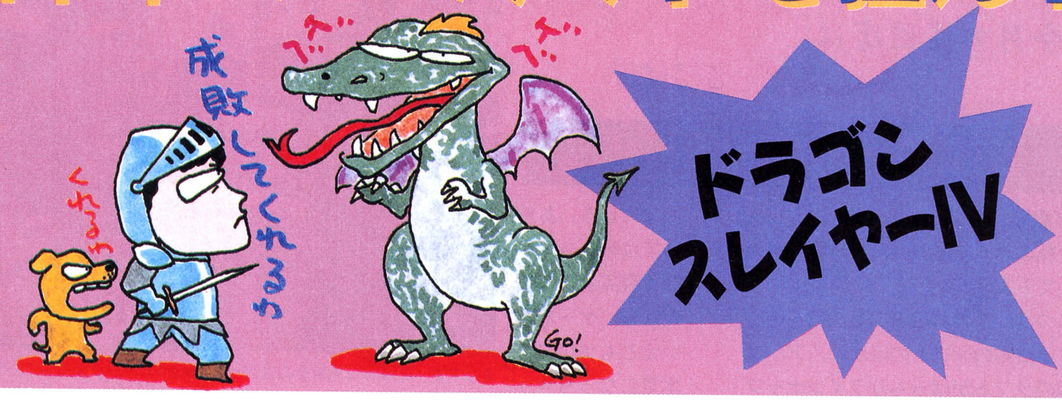
キデイランド(原宿店)

順位	ソフト名
1	ファミリージョッキー
2	ファミリースタジアム
3	さんまの名探偵
4	キン肉マン2
5	アルゴスの戦士
6	魔界島
7	新宿中央公園殺人事件
8	ミッキーマウス
9	北斗の拳2
10	ウルトラマン

●調査協力店●

- ヤマギワソフトショップ ☎03-253-2111
- 西武池袋 コンピューターフォーラム ☎03-981-0111
- LAOX コンピューターメディア ☎03-253-1341
- 富士音響 ☎03-255-7846
- COM ☎03-251-1523
- SHINKO ☎03-255-0450
- J&P八王子そごう店 ☎0426-26-4141
- J&P渋谷店 ☎03-496-4141
- J&P町田店 ☎0427-23-1313
- LAOX新宿店 ☎03-350-1241
- カトー無線 ☎052-264-1534
- パソコンショップシグマ ☎052-251-8334
- コンピューター 専門店テクノ ☎052-581-1241
- ベスト電機 マイコンコーナー ☎092-781-7131
- ユニード・ショッパーズ ダイエー福岡 ☎092-721-5411
- カホ福岡店 マイコンセンター ☎092-714-5155
- 電巧堂チェーン 山形七日町本店 ☎0236-23-1055
- FM・LAB Pic ☎0252-43-5135
- ロケット千葉店 ☎0472-47-0050

山下章のこのソフトを狙え！

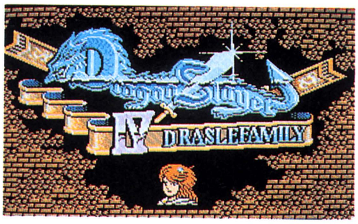


ロマンシアがJr→IIIに格上げされてドラスレシリーズ第4弾の誕生だ!!

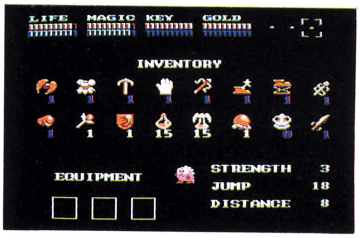
日本ファルコムのドラレス・シリーズに対するボクの思い入れは、八×亜紀の顔のシワのように深い。『ドラゴンスレイヤー』『ザナドゥ（シナリオIIを含む)』『ロマンシア』という、Mr. 木屋の一連の作品を総称して〝ドラスレ・シリーズ〟と呼ぶわけなんだけど、このたびその第4弾がお目見えすることになった。

それが、この『ドラスレ・ファミリー』。当初はファミコン版しかでないという噂もあったけど、ほぼ同時にMSX2版も作っていたとは、さすがファルコム、どっかのソフトハウスとはちがって、ちゃんとパソコンユーザーのことも考えてくれている。

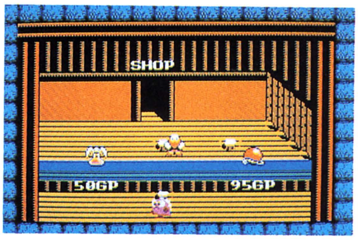
で、ゲームの基本はというと、これはまったくの『ドラゴンスレイヤー』。



▲レンガが崩れたあとにでてくるカッコいいタイトル画面。家族の紹介もしてくれるゾ！



▲アイテム画面で、どれを使うか選択しよう。数字が白いアイテムしか使えないのだ



▲ショップではいろんなアイテムを売ってくれる。モンスターを倒してお金をかせげ！

ドラゴン相手に家族ゲームを演じよう！



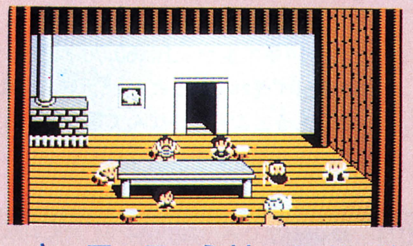
お父さんのゼノン。オノを投げて攻撃する。グローブを持てば、ブロックを動かしちゃうこともできる力持ち。



お母さんのメイア。魔法のアイテムを使うと、空を飛んだり、ブロックをはねとばしたりできるワンダー夫人。



息子のロイアス。ドラゴンスレイヤーを使える唯一の人物。つまりドラゴンを倒せるのは彼だけってこと。



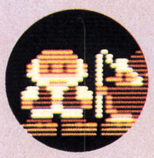
さ～て、ファミリーのメンバー紹介だ。関係ないけど、このゲーム、BGMもいいんだよね。さっすが業界でNo.1と言われるミュージック・コンポーザー、古代祐三氏だな、こりゃ。



娘のリルル。ジャンプ力が人一倍ある。『スーパーマリオ2』で言えば、ルイージのような存在。



ペットのポチ。モンスターなので、敵に当たってもダメージを受けない。『ロマンシア』のブタと同じだね。



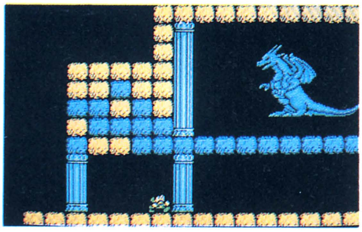
ドウエルじいさんとジーラばあさん。ゲームをセーブをするためのパスワードを扱うのは、このお2人！

日本ファルコム　☎0425-27-4121●MSX2／6800円

イラスト／中野豪

アイテムは盛りだくさんの24種類！

ウイング	アーマー	マトック	パワー・ナックル	ファイア・ロッド	シールド	グローブ	ロッド
							
空を飛べる。MAGIC を消費するけどね。	モンスターを体当たりで倒せちゃう。	特定のブロックをこわせる。あたっ!	攻撃力が8倍にアップ! ナックルジョーだ。	武器の飛ぶ距離が2倍になってくれる。	デカキャラが撃つ弾をはねかえす。	特定のブロックを動かせる。やめとーせ!	特定のブロックをはねとばせる。
パワード・ブーツ	マジックボトル	エリクサー	クリスタル	ジャンプ・シューズ	キー・ステッキ	クラウン	ドラゴンスレイヤー
							
モンスターをふみつぶせちゃう。ブチュ!	MAGIC が0になった時、最高まで回復!	LIFE が0になった時、最高まで回復!	地上へ一気にワープ! 必ず手に入れるべし。	ジャンプ力が2倍に! ビヨ〜ン!!	カギがなくても、扉や宝箱を開けられる。	4つ集めないとドラスレは手に入らない。	ドラゴンを倒すことができる唯一の武器。
カギ	ゴールド	パン	ポーション	毒薬	巻物	クロス	指輪
							
宝箱や扉をこじ開けることができる。	宿に泊まったりアイテムを買うのに必要。	LIFE が5増える。塵も積もれば山となる。	MAGIC が5増える。マジだぜ!	LIFE が5減る。貧弱、貧弱ゥ!	キャラクターの移動スピードが速くなる。	画面上のモンスターを全滅させる。ひでぶっ!	一定時間透明になって、無敵となれる。



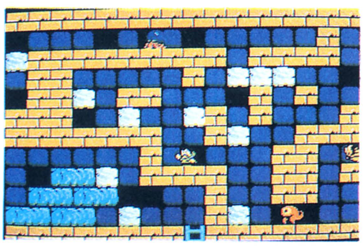
▲これがよみがえろうとしているドラゴンの壁画。ここへくるのはたやすいけど……

4つの王冠(クラウン)を集めて、ドラゴンをドラゴンスレイヤーで倒すという、みなさんおなじみのパターンだ。

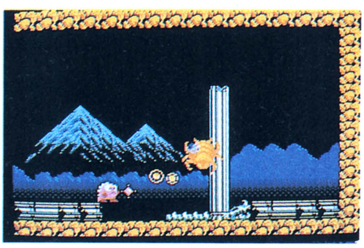
だけど、『ドラスレ・ファミリー』というだけあって、そこから先がちょっとばっかしちがう。このゲームではキミは、4人+1匹の家族のうちのだれかひとりを選んで冒険していくことになるんだけど、それぞれのキャラに能力の特徴づけがされていて、どのキャラでどのゾーンに入っていくか、頭を使って考えなくちゃいけないんだ。ては、もちろん、特定のキャラでないと通れないゾーンというのが、随所に出てくる。「どのキャラを使うか」+「どうやってクリアするか」という二重の謎が、この作品の隠し味ってわけだね。

画面構成は、横から見た断面図っぽい感じで、どちらかというと『ザナドゥ』に似ている。しかし、『ザナドゥ』にあったような、戦闘モードやレベルアップという概念はない。つまるところ、『ドラスレ・ファミリー』は、『ドラゴンスレイヤー』と『ザナドゥ』をミックスして、ファミコン・MSX2用にアレンジした作品と言えるだろう。256画面分のマップというのが少し手ごわいけど、かなり遊べるおすすめ作だ! P.S.同社の『イース』にはボクのライナー・ノーツが入ってるので、そちらもヨロシクネ!!

(文/山下　章：本誌ゲーム評論家)



▲お父さんが活躍するブロック面。なんだか昔のパズルゲーム倉×番を思いだしちゃう



▲クラウンのひとつを守るデカキャラと対決! 攻略パターンを見つけだせ!!



▲お母さんは空を飛べるので、逆さつららでもダメージを受けない。ラッキー♡

ドラゴンスレイヤーV、『ソーサリアン』を見た！

ドラスレⅣの取材の帰り、見つけた見なれない画面。なんと、これがドラゴンスレイヤーV『ソーサリアン』! キャラの設定と成長、時間の概念、魔法の体系など今までにない新しい試みでいっぱい。まだまだ基本システムを作ってる段階だから発売までにはしばらくかかりそうだけど、すごいゲームになりそうだ。



▶ステータスの表示欄は、移動にあわせて1番見やすい位置へ



◀魔法は自分で作っていく。強力な魔法は数知れず

最新アメリカゲーム事情'87

アメリカの

マック、アミガ、アップルと輸入ゲームソフトもますます充実。

今まで輸入版でしか楽しめなかったウィザードリィ3なども、続々日本移植版が発売される。

いま、一番気になるアメリカの最新ゲーム情報をまるごと大特集。





イラスト／早川茂喜

summer CES in Chicago



コンシューマーエレクトロニクスショー

〈CES取材レポート〉風の街シカゴでエンタテイメント体験!!

行ってきましたアメリカに！　アメリカでもっとも治安の悪い町シカゴで行われたCESを徹底取材！　怖かったけど、それなりの収獲はありました。アメリカのファミコンも買ってきたんだぜ！　それにしてもミシガン湖はきれいだった！

人気はファミコンとSEGAに集中！

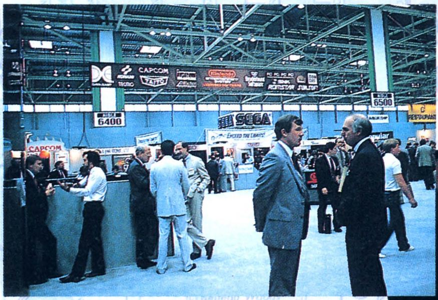
「コンプティークついに2度目のアメリカ取材を敢行！」とCNNでは報道されなかったが(残念！)、シカゴで行われたCES（夏と冬の年2回行われていて、今回は夏の方で5月30日～6月2日の4日間）に行ってまいりました。CESというのはConsumer Electronics Showの略で、オーディオ、ビデオなどの家電製品を中心に、小は水銀電池から大は人工衛生基地まで、1400以上にもおよぶエレクトロニクス関連商品を展示した世界一(おそらく)のショーなのだ。

では、さっそく取材レポートに入ろう。

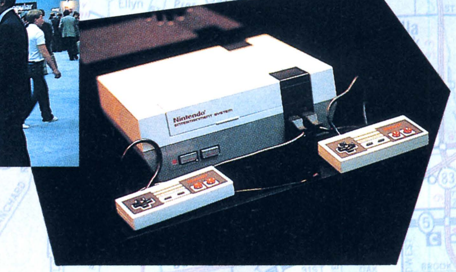
会場はシカゴ郊外のマコーミックセンターという、晴海の見本市会場の何倍もあるとっても広いところ（このへんのダイナミックさはさすがアメリカですね)。会場の裏はミシガン湖。こいつがくせもので、ずいぶん仕事の邪魔をしてくれた。

会場に着いて、まず向かったのがファミコンのブース。アメリカではファミコンとは言わずに、Nintendo Entertainment Systemと言うのだ。知ってた？　名称だけではなく形も日本のものとはだいぶ違う。写真を見ても違いがはっきりわかるはず。また、ディスクシステムはなくて、ゲームパック（ROMのこと）も日本のものよりやや大きめ。『ゼルダの冒険』もディスクではありませんでした。

本体だけじゃなくて、ZAPPERという銃やロボットがセットになって



◀ファミコン各社のブース。もの珍しそ～に見ている人が多かった



▼アメリカのファミコン。Nintendo Entertainment System というのだ！

▼会場はとにかく広く"広大"という言葉がピッタリ。さすがアメリカだな～



売られている場合もあって、本体とコントローラのセット値段が190ドル。毎日出されている日報（30ページもあるぶ厚い新聞）にもゲーム主体のものがあって、ファミコンの記事がたくさん出ていたよ。

ファミコンのブースは、任天堂を中心にして日本メーカーのオンパレード。気になるゲームの方は、コナミ、タイトー、テクモ、バンダイ、データイーストなど、こちらもやはり日本のメーカーが中心。展示されていたソフトは日本でも発売されているものがほとんど。でも１社だけ、LINSOFTという会社ががんばってました。（あまりおもしろそうなゲームじゃなかったけど……）

人気を集めていたのはバンダイのファミリートレーナー。Family Fun Fitnessと名称が変わっていたけど、運動不足はアメリカ人も同じかな。

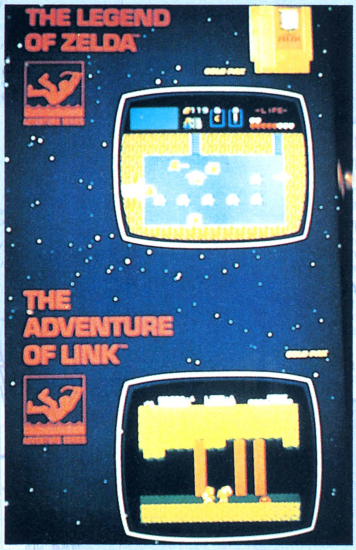
注目はＳＥＧＡ。カリフォルニアに本社がある会社らしく、いかにも西海岸というショーイング。



▲エンタテイメント・システム（ファミコン）でシューティング。これがなかなか楽しいのだ



▶ただひたすらゲームをやり続けるおじさん。ヘタだけど、根性は認めてあげよう



▲ご存知『ゼルダ』と『リンク』

ここに出展されていたＳＥＧＡマスターシステムは評価もかなり高く、３Ｄシステム（メガネをかけて遊ぶ）は迫力満点！　また、『アウトラン』の前はいつも黒山のひとだかり。こんなダイナミックなゲームって、アメリカでは珍しいのかも知れないね。マスターシステムに似たものがＡＴＡＲＩにもあったけど、やっぱりＳＥＧＡの方がおもしろそうに見えたのは日本びいきのせいだろうか。

さてさて、気になるパソコンゲームの方はというと、残念ながらこれといって目新しいものはなかった。ごめん（なにも謝ることはないか）。前述のＡＴＡＲＩが多少大きめのブースを用意していたぐらいで、日本で名の知れたアメリカのゲームハウスはほとんど見あたらなかった。

アメリカ人は総じてアクション系のゲームが好きなようで、ＲＰＧばかりやっているのかな、なんて想像していたのに期待はずれだった。本屋に行ってもゲーム攻略本のたぐいはほとんどなく、ゲーム専門誌も１誌しかみつけられなかった。その名も「ＳＯＦＴＷＡＲＥ」という本で新作の紹介がメインで、日本のパソコンゲーム誌とはちょっと違う作りになっていた。



金髪美人もファミリートレーナーでシェイプアップ！

ご存知〝ファミリートレーナー〟が大々的にショーイング。小柄でぷっくりした金髪美人が必死になってチャレンジしてました。タバコと肥満は社会人の敵、というアメリカでは、これを肥満解消の道具にするのかな？

名称もファミリートレーナーではなく、ファミリー・ファン・フィットネスと変わっていた。う〜ん、アメリカらしい。



▶一生懸命やっているんだけど、はっきりいってドンくさいのです。汗をぜんぜんかかないほどに、ドンくさかったのです」



新製品がい〜っぱい！ビデオもDATも大リーグもあったのだ!?

ゲーム以外にも楽しさいっぱい！

記憶力の良い人は覚えているだろけど、昨年のＣＥＳレポートで、「もうアメリカのソフトハウスに学ぶことはない」というコメントを載せたけど、まさにその通り。ゲームに関しては完全に日本の方が進んでいる、こう言いきってしまっても良いだろう。

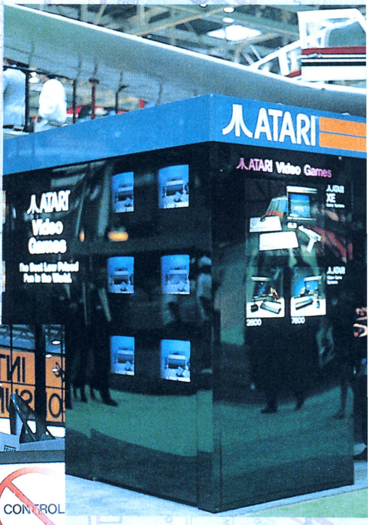
さて、それではゲーム以外でおもしろそうだったものを紹介してみよう。

家電の展示会場はもう晴海のエレクトロニクスショーさながら、日本のメーカーのオンパレードという感じ。松下電器やソニー、ビクターなどがそうとう幅をきかせていた。

注目されていたのは、日本と同じくＳ―ＶＨＳとＤＡＴ、そしてＣＤＶ。

Ｓ―ＶＨＳは〝一足早く1990年代がやって来た〟とオーバー気味に評されていた。ＤＡＴはやはりみんなもの珍しそうに聞き入っていた。

ＣＤＶは各社がひとつのブースに集結して大々的にデモってた。これは、ＣＤとＬＤの合体という単純なものではなく、究極のＡＶ機器という印象を受けた。日本と違ってケーブルテレビ







▲巨大なリモコン！ はてさて、これはいったい何に使うのだろうか!?

◀やっぱり『アウトラン』は大人気！ アクションがハデだ!!

▶そうPC-98VMがあったのです。名前は変わってたけど…

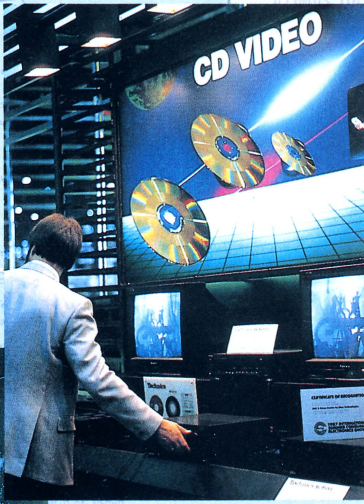








▲野球ゲームはいろいろな種類があった。大人もこどもも遊べるもんね！



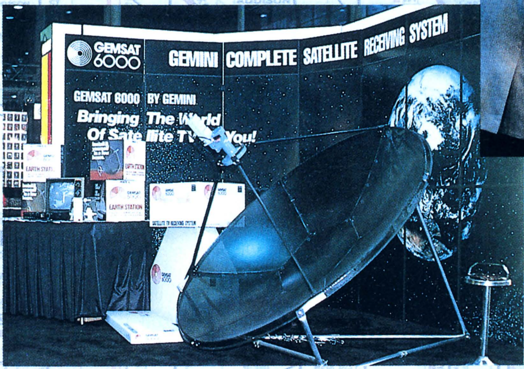
▲シカゴ・カブスの本拠地"レグレーフィールド"。やっぱり大リーグは迫力満点なのだ！



◀カラオケビデオです。とうとうアメリカにもカラオケが進出したか

▶今注目的のＣＤＶ。各社がひとつのブースに集結していた。映像も音もかなりハイクオリティーだったよ

▼パ、パラボラアンテナ。地味に展示してたけど、なかなか迫力があったよ。ま、うさぎ小屋で住宅事情の悪い日本には縁がないかな？



の発達したアメリカでこれが普及すれば、超ハイクオリティなＭＴＶが楽しめるな、なんて一人考えてしまったのだった。

と、取材中に目に入ったのが、パーテーションで仕切られたものものしいブース。雰囲気もどこか他のブースと違う。入ってみるとなんとそこはポルノビデオのブース。ＣＥＳは日本のエレショーなどとは違って、招待客オンリー（大人ばかりということ）なのだから、別に隠さなくてもいいじゃない、と思ったけど……。ここはなぜか日本人がいちばん多かった！

そして、日本のメーカーに負けじとがんばっていたのは、お隣の韓国のメーカー。ＳＡＭＳＵＮＧとかＳＵＮＫＹＯＮＧという（なんと読むのかわからない）メーカーがかなりクオリティの高い製品を出展しておりました。そのほかにもＮＩＰＰＯＮとかＣＲＯＷＮジャパンとかいう韓国の会社もありました。どういう気なんだろうな、まったく！

では、来月は高野氏のアメリカ情報だよ（と今のうちからプレッシャーをかけておく）。えーい、次はニューヨークの「オリジン」情報だぞ！



イラスト／原美恵子

最新アメリカ産ゲームソフトを緊急レビュー！

SOFT EXPRESS AMERICAN

日本のパソコン界には強力なゲームがどんどん登場しているけど、コンピュータゲームの本家アメリカには、最近どんなゲームがあるんだろう？ ということで、そんなアメリカンゲームを緊急レビューしてみた。

☆☆

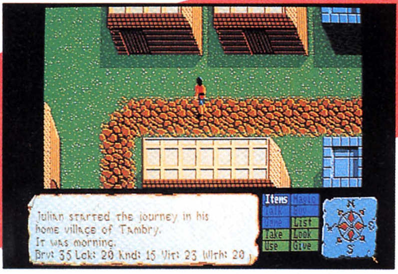
むかし、むかし、あるところに3人の兄弟が住んでいました

FAERY TALE ADVENTURE

Microillusion／Amiga

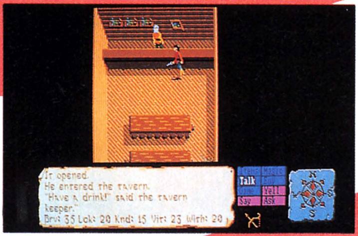
ゲームの舞台は、とある小さな村。その村に3人の兄弟がいた。ゲームの目的はその3人の兄弟になって、何かを見つけだすことなのだ。だが、それが何なのかはプレイヤー自身がさぐっていかなければならない。

ディスクをブートし、ゲームを開始すると、自分が実際に画面のなかを動き回っているような錯覚におちいるだろう。それほどこのゲームでは自分とキャラクターとの距離が近い。

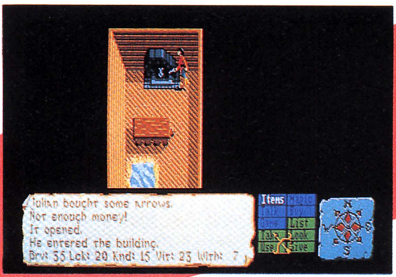


▲ゲームスタート。さあ、まずは町の中を探検だ

プレイヤーがあやつるキャラクターは画面上に人の形で登場する。実際にプレイヤーのジョイスティックの動きにあわせて歩き回るスムーズさは、とうてい8ビットマシンにはなしえないのではないかと思ってしまう。このあたりは、さすがはアミガのグラフィックパワーだ。



▲ある建物に入ってみると、そこは店だった



▲しらみつぶしに建物を調べると……

ゲームスタートは町からで、プレイヤーは1番上の兄貴をコントロールしている。町にはいろいろな建物があるから、できるだけ入って調べてみるといいだろう。けっこういいものが見つかるかもしれない。でも、人の物をかってに持っていったらドロボウなんだよな。こんな普通のアドベンチャーゲームなら気にもならないことが気にな

これが主人公の3兄弟だ

ゲーム開始後にプレイヤーがコントロールしているのは、長男のジュリアン。そのほかの兄弟はプレイしながら探しだしていくのだ。



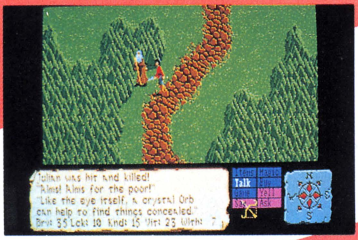
◀兄弟の長男。力が強くて勇敢なのが特徴



◀次男。頭がよくて運がいい頭脳派タイプ



◀末っ子。やさしいのが特徴。見るからにヤサ男



▲人と出会って話をする。唯一の情報源だ

るほど、このゲームの世界は現実に近く感じてしまう。

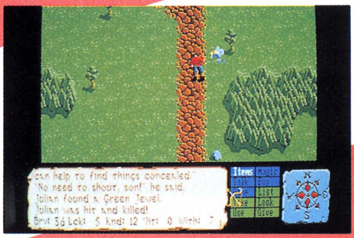
このゲームは、多くのアミガやマックのゲームと同じくそのゲーム進行のほとんどがジョイスティック（あるいはマウス）ですんでしまう。抜群のマンマシン・インターフェイスだ。

もはや、コマンドをいちいちキーボードから入力したりするゲームは、アミガやマックなどにおいては化石とも言えるものなのだろう。アミガやマックユーザーにとっては、こんなことはいまさら、言うまでもないことなのだろうが、せいぜいがキーボードからの選択入力である今の日本のパソコンゲームの水準からみると、比較にならない気軽さでゲームをすることができる。

ただし、バトルモードでは、唯一、そうもいかない。バトルモードとはいっても、通常の画面に敵が移動してくるだけで、多くのＲＰＧのように画面表示が切り変わるということはないのだ。敵が接近してくるとＢＧＭが変わるので、すぐにわかる。

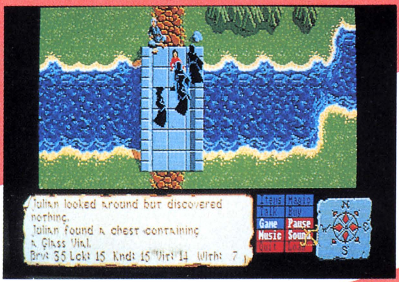
ゲームに慣れないうちは、このバトルモードには泣かされる。１対１ならまだしも、敵は４人前後のパーティで襲ってくるのだ。アクションゲームに弱い僕などは、もうメロメロだ。移動して逃げようにも、敵の移動速度はこちらと同じなので、振り切ることができないのだ。移動速度は地形によって変わってくる（当然、平地より森の方が移動速度がノロイ）ので、これをうまく利用して逃げようと思ったのだが、どうもうまくいかなかった。死んでも、３回までは妖精が生き返らせてくれるんだけどね。

このゲームをプレイしているとゲームと現実の境界線がボケてきてしまう。


▲3回までは妖精が生き返らせてくれる



▲バトルモードで敵から逃げまくる



▲この橋の向こうには、何があるのだろう

誘導ミサイル、発射！

STARGLIDER

Rainbird／Amiga, C-64, ATARI ST



これはオーソドックスなワイヤーフレームの３Ｄシューティングゲームだ。

ゲームは全部で５ステージ。敵の親玉スターグライダーを破壊すれば１ステージクリアだ。武器はレーザーとミサイルの２種類。ミサイルを発射すると、ミサイルについているカメラに画面が切り替わる。うまく誘導して敵に当てなくてはいけない。ミサイルの方が破壊力は上で、一部の敵はミサイルでなくては倒せないというのに、１度に２発しか搭載できないのはつらい。

ちょっと見ると普通のシューティングだけど、スピードや音はアーケードにあった『スターウォーズ』なみというものすごさは、さすがアミガ。



▲レーザーが敵を捕えた！

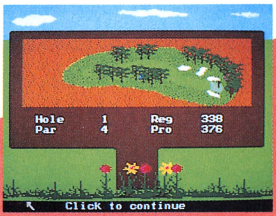

▲ミサイル発射モード

ゴルフはアメリカが本場だぜ

MEAN18

Accolade／Amiga, IBM PC, C-64





▲ホールを選択しているところ

日本でも人気の高いジャンル、ゴルフゲーム。アメリカでも人気があるみたいで、何種類も出ているけれど、やっぱりこれが最高。

操作そのものは任天堂の『ゴルフ』に似てるけど、こっちは完全３Ｄ。アミガのグラフィックの速さを生かして、スムーズに画面が切り替る。グリーンでは上から見た絵になる。プレイ中は３Ｄ画面しか出ないから、コース中のどのへんにいるのかは推測するしかない。このあたりにも本物指向がうかがえる。

コースはいくつも用意されてるし、それで足りなければ自分でコンストラクションできるというのもさすが。



▲グリーンにオンするか!?

CINEMAWARE

シネマウェアソフトは、あたかも映画を見るがごとくプレイできるゲームだ。これらはまさにゲームの新時代を感じさせる。

☆☆

7つの海をかけめぐる、シンドバッドの大冒険！

SINBAD

Mindscape／Amiga

ゲームの目的はシンバッドとなって、7つの海を渡って冒険を繰り返し、タカに変えられてしまった王様をもとにもどすことだ。

このゲームでは会話がゲームの進行を左右する大きなカギになっている。相手の言葉に対する受け答えの選択（もちろんマウスを使用）を繰り返すことで、登場人物から情報を引き出すことができる。

登場人物は全部で4人。彼らはリアルタイムにゲームの舞台を動き回っているため、必ずどこへ行けば会えるというわけではない。



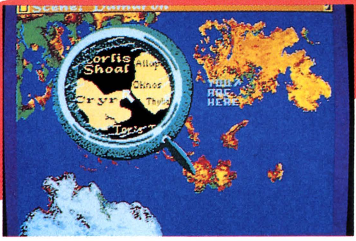
▲いろんな登場人物との会話が重要

もちろん、彼らを探して移動しているあいだにもリアルタイムに敵は容赦なく襲ってくるし、自分の仲間が鳥にさらわれたりすれば、また人集めをしなくちゃいけないのだ。



▲海を渡るときは船に乗っていく

これらの敵と戦い、仲間を集めつつも会話によって情報を集めて目的を追及していくわけだが、行動1つ1つによってゲームストーリーが変化していくし、リアルタイムゲームの要素が適度にあるため、1プレイを終えればそれで終わりという多くのアドベンチャーとは大きく違う。



▲マップモード。虫眼鏡で拡大できる



▲これがシミュレーションモード

こんなゲームが日本のパソコンでプレイできるようになったらな、と思うのは僕だけじゃないはずだ。

4つのリアルタイムモード

まず始めは人間や怪物との剣でのバトルモードだ。このモードでは、なんと剣がヒットすると血が飛び散るのだ。おまけにやられた時には声も出る。

サイクロプスや鳥とのバトルでは石や矢をヒットさせればいいので、シューティングゲームのうまいひとなら問題なくクリアできるだろう。

最後の1つは岩の落ちてくるガケを登るというもの。うまくタイミングを合わせないとまっさかさまに落ちてしまう。



▲バザールで怪鳥に襲われた！



▲おなじみガイコツ剣士との戦い



▲サイクロプスは目に石をあてろ！



▲転がる岩の間をぬってうまく上へ登れ

敵はKGB。全面核戦争を回避し、恋人を救い出せ！

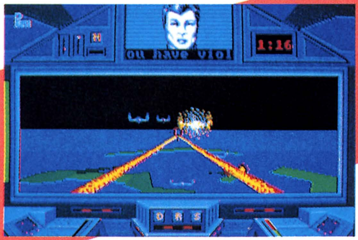
S・D・I

Mindscape／Amiga,ATARI ST

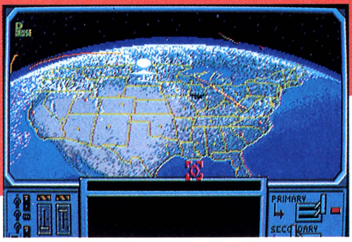
2017年、アメリカのＳＤＩは完成に近づいていた。それによって、アメリカに対して戦略的に不利になることを恐れたＫＧＢは独断でアメリカに戦いをしかけた。

クレムリンはそんなＫＧＢの暴走を鎮圧するため、アメリカと共同戦線をはる。その作戦のリーダーとなるのがプレイヤーであるアメリカ合衆国海兵隊マコーミック隊長だ。

ＫＧＢはＳＤＩを攻撃隊で破壊し、無力化したところにアメリカに核ミサイル攻撃をしかける計画でいる。ゲー



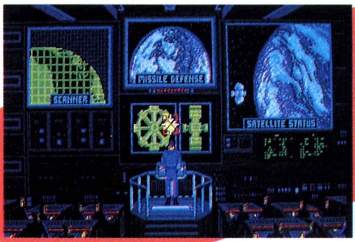
▲攻撃部隊を破壊しつつ、ＳＤＩを修理する



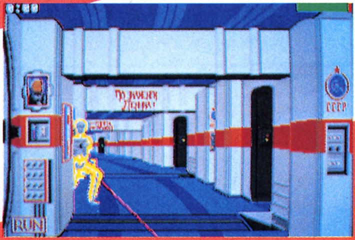
▲ミサイル打ち落としに失敗！　キノコ雲が…

ムスタート時、プレイヤーは戦闘機で出撃し、その攻撃隊を破壊しつつもＳＤＩを修理しなければならない。

そのうちにタイムがゼロになるとＫＧＢがアメリカに核攻撃をしかけてくるから、司令部に戻ってそのミサイルをＳＤＩのビームで打ち落とす。このときに故障しているＳＤＩがあると不利になるわけだ。何回かこれを繰り返したあとで、ソ連のステーションに乗り込んでいき、恋人のナターシャと再会する。というようにゲームは進んでいく。ゲーム全体としてはまったくのシューティングなのだが、次に何が起きるかわからないストーリー展開は、ただ撃ちまくるゲームとはひと味もふた味も違ったものになっている。



▲これが司令部。ゲームのすべてはここから



▲ソ連のステーションに乗り込んだ！

戦争あり、美女の救出ありの大ロマンス、今開幕！

DEFENDER OF THE CROWN

Mindscape／Amiga

時は1149年。ある王の死から国がいくつもに分裂してしまった。プレイヤーは分裂した国を再び統一するのだ。最初に選べる４人の王はリーダーシップ、剣の腕、騎馬戦の腕の３つのパラメーターによって、キャラクターづけされているのでバリエーションのあるプレイができる。

ゲームとしてはシミュレーションゲームだが、シネマウェアソフトらしく、いろいろな要素が入っている。



▲石がヒットすると壁が壊れていく



▲戦況によって変わる表情に注目！

ゲーム中に取り入れられているいくつかのアクションモードはじつに演出がうまい。敵国の王と金や名誉や領地などをかけて行う騎馬戦では馬に乗っているがごとく視界が揺れるし、戦闘時にカタパルト（投石器）で敵の城壁を破壊するときもタイミングをはかるのが楽しい。敵の城に忍んで行って金を盗むときのバトルアクションはスリルがある。

シミュレーションゲームにありがちな固さはかけらもなく、ゲームデザインにセンスを感じる。日本のパソコンにもぜひ移植して欲しいゲームだ。



▲夜、敵の城に夜襲をかけるところ

Pineapple 6502™
SOFTWARES INC

今回全面的に協力していただいた「パイナップル」は、海外のソフト、とくにアミガのソフトでは品ぞろえも情報もピカイチというすごいお店。１度行ってみてはどうかな？
問合わせ ☎03－294－6502

Wizardry シナリオ3
LEGACY OF LLYLGAMYN



アメリカで爆発的なヒットをとばし、日本に上陸しても快進撃は止まらない『ウィザードリィ』シリーズ。その第3シナリオ“リルガミンの遺宝”が、ついに登場だ!!

リルガミンに再び平和を！若者たちは立ち上がった。

いや～、みなさんおひさしぶり。グレアムくんですよ～。さて、今回ぼくが紹介するのは『ウィザードリィ　シナリオ3　レガシー・オブ・リルガミン』。シナリオ1から2が出るまでの間は、ちょうど1年待たされたけど、今回は半年とちょっと。ほどよいタイミングというところですね。

まずはともかく、おきまりのパターンでストーリーの紹介から。

“ナイト・オブ・ダイヤモンド”の活躍によって、みごとGnildaの杖を取り戻すことに成功したリルガミンの町。その杖の力に護られて、リルガミンの町には数十年もの間、平穏な時代が続いていたのだった。

しかし、異変は突然おこった。海は荒れて津波を呼び、大地は鳴り、地震が襲った。その地震のために、町を護るGnildaの杖を安置した寺院も崩壊してしまったのである。そこで長老たちは話し合い、その原因をさぐりあてたのであった……。

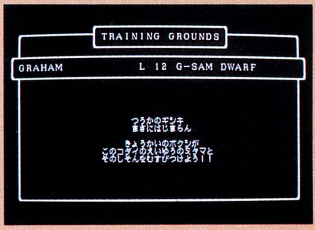
とまあ、こんな感じなんだけど、ようするに長老たちがさぐりあてた異変の原因であるところの、巨竜レ・クブレスを倒して「神秘の宝珠」を手に入れる、というのが今回の冒険の目的なんだな。



まずは、シナリオ1か2からキャラクターを転送しなきゃ



タイトル画面は前2作とまるで同じ。でもその中味は……

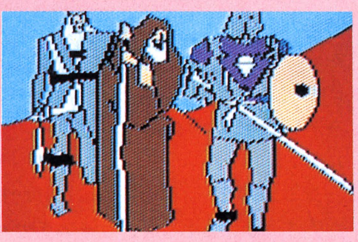


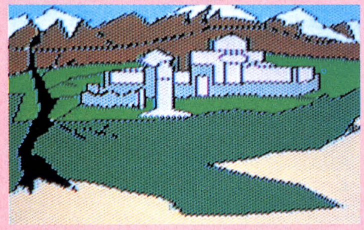
先祖の魂が今、勇気あふれる若者たちの肉体によみがえる



▲今回のパッケージにはこんなオマケもあるよ

USA ウィザードリィ事情







今でこそ、RPGはパソコンゲームのひとつのジャンルとして人気を誇っているけれども、ほんの数年前までは、RPG なんて日本には影も形もなかったんだよね。

ところが、すでに当時からアメリカではD&D®が大流行していていたんだ。そんなだから『ウィザードリィ』が発表されるや、ものすごい勢いで売れまくり、あっという間にトップチャートを登りつめてしまうという記録的なヒットになったってワケ。

続いて発表されたシナリオ2、3も前作以上の大ヒットで、『ウルティマ』シリーズとならんで、パソコンRPGの最高傑作と呼ばれるようになってしまったんだな。

これだけ売れたゲームなもんで、アメリカではさまざまな社会現象がおきたんだよ。たとえば、週末になるとパーティーを開いて、ビール片手に情報交換をしたり（アメリカではオジンにも大人気なのだ）、大会を催してみたり。

なかには、ダンナが仕事から帰ってくると寝るまで『ウィザードリィ』から離れないもんだから離婚訴訟が起きたなんていう笑うに笑えない話もあったりする。また、チームワークの大事さと勇気ある行動を教えてくれるというので、自閉症児の治療として『ウィ

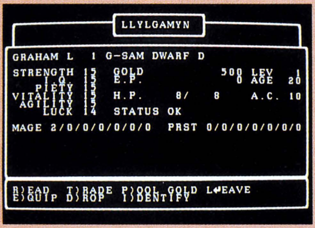


最新アメリカゲーム事情'87

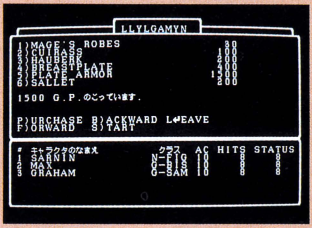
さて、今回のシナリオ３で特徴的なのは、舞台が前２作から数十年もたった時代だってこと。当然人々も世代交代しちゃうわけで、歴戦の勇者だったキミのキャラクターたちも、とっくに現役隠退しているはずなのだ。

せっかく、シナリオ１と２で育てたキャラなのに、と思ってるキミ、でも嘆くことはないんだよ。今回もちゃんと、シナリオ１か２からキャラを転送することができるんだ。

そのために今回登場するのが「通過の儀式」と呼ばれるシロモノだ。この儀式を受けることによって、キミのキャラはシナリオ３を冒険できるように



レベルは１。年令は20。ＨＰは８。最初からやりなおしだ



ボルタックの店で扱ってる品もずいぶん変わってしまった

なるんだけど、しかし彼らはもはや以前と同じ存在 ではないぞ！

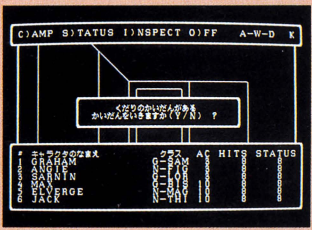
年令20才、レベル１、ＨＰ８。ようするにまるっきりペーペーの若造に生まれ変わっているのだ。そう、今回の冒険は、それまでのキャラとちょうど同じ名前の子孫たちが主役になったんだと考えてもらえばいい。

とはいえ、まるっきり最初からやり直しってわけじゃない。たとえば職業はそのままだから、初めからロードやニンジャがいるし、先祖の強さに応じて、能力値もある程度高い。アイテムなんかはなくなってるけど、そう悲観したものでもないよね。

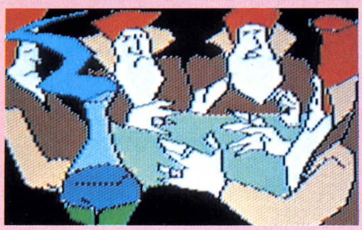
つーわけで、儀式を終えたら例によって今度はボルタックのお店で買い物だ。しかし、ここにも時代の波は押し寄せていたりするんだぜっ。名前なんか全然変わっちゃってて、それこそなにを買ったらいいんだか。HAUBERKがCHAIN MAILのことだなんてわかるヤツ、そうそういないよね。

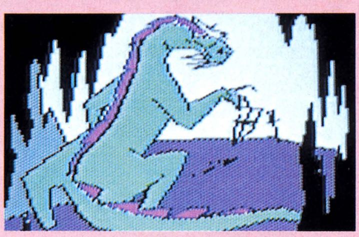
ま、今回は特別にボルタックの店のアイテムで、以前と変わったものの一覧表を次のページにつけといたので参考にしてみてくれ。

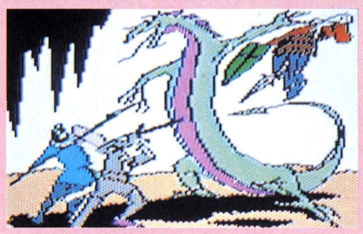
さてさて、買物も無事済んでそれぞれ準備が整ったら、いよいよ冒険に出発だ。あー、血潮が騒ぐぜ!!



迷宮の中へと踏みこむ。これで迷宮入り、なんちゃってね







ザードリィ』をすすめる精神科医もいるんだって。パソコンゲームを治療に使うなんて日本じゃ考えられないことだよね。でも、こんな感じでアメリカでは『ウィザードリィ』は、とてもポピュラーなパソコンゲームになってしまったんだよ。

ところで、じつは今アメリカの『ウィザードリィ』ファンの間に広がっている、ひとつのウワサがある。それはなにを隠そう、シリーズ第４作がとうとう発売になるっていうことなんだ。

現在アメリカでは、日本と同じに３作の『ウィザードリィ』が発売されている。このうち、いちばん新しいシナリオ３が発売されて、もう何年にもなるんだ。だから、ファンの人たちは、いったいいつになったらシナリオ４が出るんだろうと、やきもきしながらウワサしてたんだ。でもどうやら今度こそ発売が決まったらしい。そのうえ日本のファンにもうれしいことに、移植版も、そのあとすぐに発売になるらしいんだ。ひょっとしたら今年中にはプレイできるかもしれないよ。

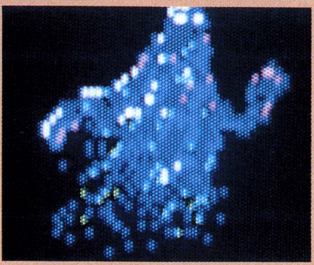
新しいシナリオが出るたびにパワーアップしていく『ウィザードリィ』シリーズ。今度はどんな趣向がこらしてあることやら。どうやらまだまだ、とうぶんは目が離せないようですナ。

Wizardry シナリオ3

MONSTERS

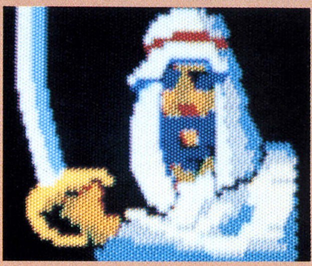
今回のシナリオでは、モンスターが大幅に変わったことも特徴のひとつ。新しいグラフィックもたくさん増えて、モンスターと戦うのが楽しみなのだ。ここでは、1、2階に登場するモンスター達の一部を紹介することにしよう。

POLTERGEISTS



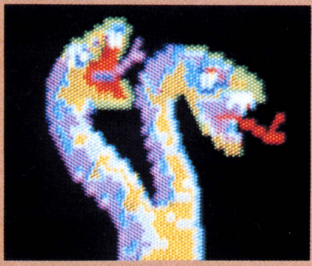
実体のはっきりしないモンスター。1階のバラックのあたりをうろついているよ

GARIAN RAIDERS



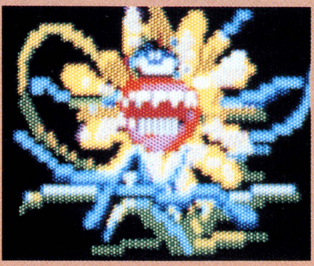
魔法使いや戦士など、さまざまなタイプがいて、1階でイヤになるほど出てくる

MOAT MONSTER



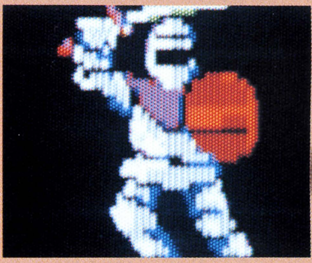
1階のとりでのまわりにいる大蛇のモンスター。はじめのうちはかなりてごわい

CAPWING KELP



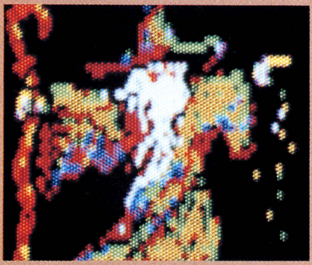
人喰い植物のモンスター。魔法をじゃますることがあるから、気をつけて戦おう

MEN AT ARM



むかしながらのファイターだ。でも、こちらが強いとすぐ逃げだしてしまう弱虫

WITCH



時代が変わって魔法使いの世界にも女性の進出はめざましいように感じられます

FRAIR



呼びかたが変わったのは僧侶もおなじ。こちらも2階でお目にかかることになる

MUMMY



2階の要注意モンスター。なんといってもエナジードレイン攻撃はおそろしいぞ

今度の冒険は、アウトドア。みんなでなかよくがんばろう

城を出たところでいきなり、「下り階段がある」。じつは今回の冒険、地下へと下(お)りていくのではなくって、上へ上へと登っていくんだ。それもアウトドアだから湖あり、とりであり、気分はまるでハイキング、なわけないか。

この城へと通じる階段の近くに湖があるんだ。そのむこうには小島があって、洞くつがぽっかりと口をあけてい



湖のむこうには小さな島が。まだ湖を渡ることはできない



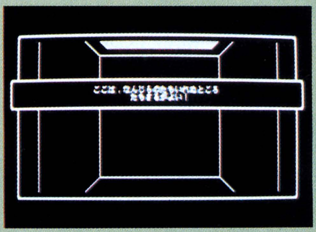
とりでのまわりは大蛇の巣。でも先に進むには通らなきゃ

る。はは〜ん、これはくさいな、と思うでしょ。でもダメ、湖はそう簡単には渡れないんだよ。

しょうがないから、別のところを歩きまわってみると、なんだか大きなとりでが目の前にそびえ立ってたりする。まわりは大蛇のすみかになってるんだけど、ここを突破してとりでの奥に入ると、そこには上り階段があるんだ。

それも2つ！ 片方を選んだら、みごとに城まではじきとばされてしまった。

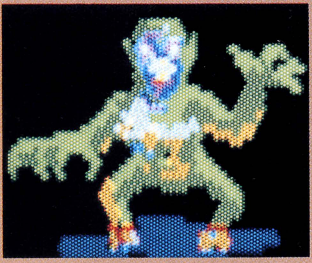
じつは、今回は善のパーティーでなければ行けないフロア、悪でなければ行けないフロアがあるんだ。しかも、ゲームを終えるには、すべてのフロアを踏破(とうは)して、必要なアイテムを手に入れなくちゃならない。だから善のパーティーと悪のパーティーが協力しなきゃ



階段を登ったらそこは……、あれっはじき返されちゃった

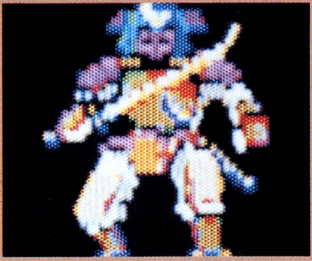
シナリオ3では、モンスターも世代交代！1階と2階のモンスターを紹介しちゃおう

GOBLIN



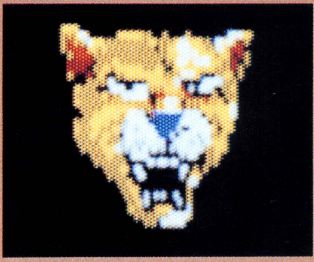
わりと有名なんだけれども『ウィザードリィ』に登場するのは、これがはじめて

RONIN



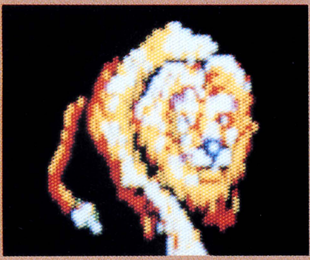
以前は、旗本だ大名だといばってたサムライも一番手は浪人からとはなさけない

BENGAL TIGER



ベンガル虎。集団で襲いかかられたりするとたまりません。2階にころがってる

LION of HELL



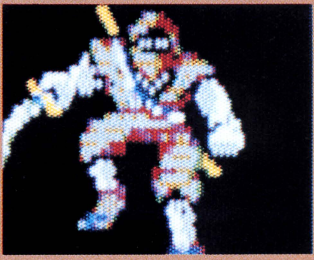
2階の動物シリーズその2。プライドが高いのか、1グループにつき1匹なのだ

VULTURE



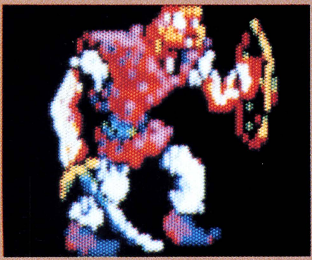
ようするに、ただのハゲタカ。でも群れをなして襲ってくるので用心しておこう

NINJA



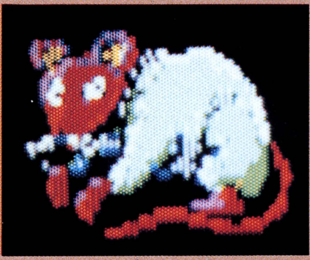
さすがに時代は変われど、呼び名は変わらない。クリティカルヒットに注意だぞ

HOBGOBLIN



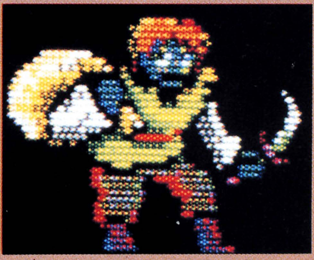
ゴブリンの親玉というところですかね。でもそのわりにはちっとも似てないか？

WERE RAT



パジャマねずみ。でもなめてかかるとポイズン攻撃をくらうのだぞ。おおこわっ

LOOTER



名前が変わっても、やっぱりケチな盗賊。逃げ足の速さには舌を巻いてしまうのだ



シナリオ3でもなぞなぞは健在。でも、君にわかるかな？

いけないってワケ。2つのパーティーを同時に育てなきゃいけないから、けっこうたいへんだね。

　こういったことからもわかると思うけど、今回のシナリオ3は、今までのシナリオになかった新しいアイデアがたくさん盛りこまれている。そのうえモンスターやアイテムも一新(いっしん)されたので、新鮮な気分でプレイできると思うよ。ぜひぜひ、君もトライしてほしい。君の冒険の幸運を祈ってるよ。

ボルタックのお店　今、昔

昔		今
LONG SWORD	➡	BROADSWORD
ANOINTED MACE		MACE
ANOINTED FLAIL		HAND AXE
SMALL SHIELD		BATTLE AXE
LAGE SHIELD		FLAIL
ROBES		ROUND SHIELD
LEATHER ARMOR		HEATER SHIELD
CHAIN MAIL		MAGE'S ROBES
BREAST PLATE		CUIRASS
PLATE MAIL		HAVBERK
HELM		BREASTPLATE
STAFF of MOGREF		PLATE ARMOR
LEATHER+1		SALLET
CHAIN MAIL+1		BROADSWORD+1
PLATE MAIL+1		CUIRASS+1
SHIELD+1		HAUBERK+1
BREAST PLATE+1		HEATER+1
STAFF+2		BREASTPLATE+1
POTION of SOPIC		GLOVES of IRON
GLOVES of COPPER		VVVVVVUUUUUU

●㈱アスキー／☎03-486-8080／PC8801、PC9801、FM、X1シリーズ／9800円／発売中



日出づる国の勇者たちへ



悪しき者どもの侵略と、それを打ち破るための幾多の闘争を経て、ブリタニアは繁栄を謳歌しつつある。人々の魂を善なる方向へ導き、この平和を永遠のものとすることが、私の使命である。

来たれ、真の勇者よ！　聖人となってブリタニアの民に範を垂れたまえ。

だが心せよ。この旅は邪悪なる者を打ち滅ぼすことだけが目的ではない。そなたの魂を磨き高めることなしに、聖人への道は開かれないだろう。

米国の勇者たちはすでに目覚ましい成果をあげて私の期待に応えてくれた。日本の勇者たちが新たなる足跡をわが領土に残すことを祈る。

いかに長く苦しい旅であろうと、私はそなたがそれをやり遂げてくれるものと信じて待つ。

ウルティマ・シリーズ作者
ロード・ブリティッシュ

Lord British

お待たせしました！　ついにうわさの超大作RPG『ウルティマⅣ』が発売されます。まずは、その奥深さのほんの一端をチラリと紹介！



究極の本格派RPG、いよいよ日本上陸！

いよいよ今月から夏休み！　外へ遊びに行くのもいいけど、クーラーのきいた静かな部屋の中で優雅にRPGでも、なんて人にとびっきりの宿題があるぞ。コンピュータRPGの元祖の『ウルティマ』シリーズ最新作、そして最高峰『ウルティマⅣ』がいよいよ今月、日本のパソコンユーザーの前にその姿をあらわすんだ。強豪ひしめくアメリカで、コンピュータソフトの売上ベスト10の1位の座に1年間座り続けたっていう怪物ソフト。さっき宿題なんて書いたけど、この宿題、夏休み中に終わらせようなんて、まず無理な話。すべての謎を知りつくしていて、ぶっ通しでやっても1週間以上、普通に遊べば1年でも2年でもっていう感じ。もちろん、単に広くて難しいだけじゃない。それだけの期間、ゲームを続ける意欲を起こさせるにはおもしろくなくっちゃね。その上、日本のパソコン向きにグラフィックが強化され、メッセージもほぼ完全に日本語になって今までのものとはひと味違う移植になっているよ。

ゲームはキミがジプシーの占いを受けて、見知らぬ世界に送り込まれることから始まる。例によって、怪物と戦って経験をつみ、人々と話して情報を手に入れるっていうパターン。ただし、基本は同じでも、応用はひと味もふた味も違っている。

まずは目的。7人の仲間を集めて、8つの徳を高め、やがてはアバタール、つまり聖者になること。町の外とかダンジョンにはまだ怪物はいるけれど、倒さなきゃいけない悪の親玉なんていないんだよね。で、平和な時代にふさわしく心をより豊かにしようっていうわけ。そのためには、いままでのRPGのように戦うだけではダメ。善いことをしなくっちゃってこと。えらく哲学的なのです。

目的がこうだから、ゲームも戦闘よ



▲ロード・ブリティッシュ城近く。敵が接近しつつある。



▲戦闘は拡大マップで。1人1人動かさなくてはならない

●ポニー ☎03 221 3161　PC98、PC88SR、X1、FM7シリーズ　9800円(5D)、11800円(3.5D)　7月18日発売予定

イラスト　中野　豪

ブリタニアの交通手段

最新アメリカゲーム事情'87

付属の地図には数多くの隠された地域がある。この地域を明らかにし、謎を解くためにはブリタニアにあるすべての移動手段を使え！

ムーンゲート①

遠距離を一度で移動するにはこれ。2つの月の満ち欠けに合わせて、地図の月のシンボルのところに、ワープできる扉が現われる。

ムーンゲート②

ゲートの現われる時間、場所には法則がある。また、1つのゲートからどのゲートに行けるかも決まっている。ルートをつかんで効果的に利用しろ！

陸上の移動手段

基本的には徒歩。どこかで馬を手に入れると2倍のスピードで動ける。怪物のスピードは徒歩と同じだから、無駄な戦闘をせずに素速く移動できる。



海上の移動手段

ある事をすれば船を手に入れられる。船のスピードは風向きしだい、浅瀬にも入れない。だけど船でなくては行けない重要な場所は数多い。

魔法による移動

ブリンクの呪文を使うと近距離のテレポートができ、ゲートトラベルの呪文を使うと任意のムーンゲートへテレポートできる。ほかにも風向きを変えたり、ダンジョン内の移動用の呪文もある。

その他の方法

ここにあげた以外にも交通手段があるという。だがそれがどんな乗物か、どこにあるのか、誰も語ろうとしない。いっさいは謎に包まれている。

りも情報を集めることが中心になっている。どこでもキャンプをはればヒットポイントは回復するし、戦闘で死ぬことはあまりない。仮に死んでもすぐ王様の元に生き返るしね。だけど情報のほうはそう簡単にはいかない。徳のこと、魔法の調合（この世界では魔法は8つの材料を調合してつくる）、さまざまなアイテムやゲームのヒントなど、必要な情報はすべて会話によって手に入れなくちゃいけない。だけど、ただ話しかけただけでわかるのは、見た目のことと、せいぜい名前ぐらい。必要な情報を得るには何について聞きたいのか、その言葉を入力しなくちゃいけないんだ。その答によっては、さらに遠くの町まで人捜しに行かなくてはならない場合も…。

このゲーム、謎の多さといい深さといい、難易度は最高。だけどけっして意地悪なゲームじゃないから時間さえかければ誰でも解けるはずだよ。

ウルティマ祭情報

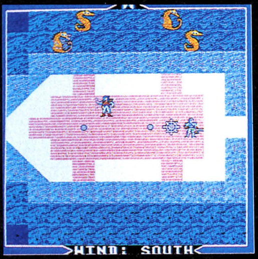
発売記念のウルティマ祭が各地で開かれる。参加者には何か特典があるかもしれないとのこと。現在わかってるお店は以下の通り。

- 秋田市　緑屋そうご電器
  7/18　13:00〜　0188(32)1951
- 仙台市　電巧堂DAC
  7/25　13:30〜　022(291)4744
- 福島市　オリエンタルつちや
  7/18　14:00〜　0245(21)2101
- 岡崎市　ジャスコパソコン売場
  7/28　13:00〜　15:00〜
  0564(21)0211
- 福岡市　ベスト電器本店
  7/18　13:00〜　092(781)7131

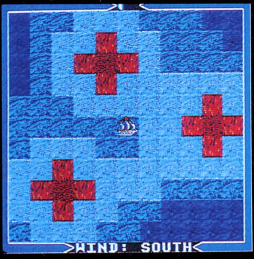
このほかのお店でも開かれるみたいだから、近くのマイコンショップの掲示に注目しておいてほしい。



▲ダンジョン内部は3D画面。最大の謎はダンジョンに…



▲船上での戦い。戦術的センスが要求される一番シビアな戦いだ



▲地図にはない島、火山島。ここには何が隠されているのか…

RPG版『八犬伝』、徳と職

魔法使い





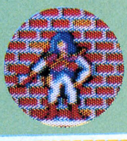
誠実であることを旨(むね)とし、ムーングロウで魔法の研究をしている。

魔法を使うことに関してはほかに並ぶ者はない。どんな強い魔法も思うがまま。

ただしその代わり、布の服しか着れないし、武器もごく限られた威力の小さいものしか使えない。

レベル	2
ヒットポイント	200
経験値	125
マジックポイント	INT×2
最初の武器	スタッフ
最初の鎧	布の服
信奉する徳	誠実さ
所属する町	ムーングロウ

吟遊詩人





慈悲の心にあふれ、ブリテインの町で歌と物語で人々を楽しませている。

戦闘では、飛び道具を得意とする。詩人のデリケートな耳には、金属製の鎧はうるさすぎるということで、皮か布の服を着る。

魔法もそこそこに使える強力なキャラクター。

レベル	3
ヒットポイント	300
経験値	240
マジックポイント	INTと同じ
最初の武器	スリング
最初の鎧	布の服
信奉する徳	慈悲の心
所属する町	ブリテイン

戦士





ジェロームの町で日々トレーニングにはげみ、勇敢に戦う事を第一とする。

ほとんどの武器や鎧を使いこなせる。肉弾戦においては一番頼りになる。

ただし、魔法については怖れをいだいているため、使おうとも学ぼうともしない。

レベル	3
ヒットポイント	300
経験値	205
マジックポイント	使えない
最初の武器	斧
最初の鎧	皮の鎧
信奉する徳	勇敢さ
所属する町	ジェローム

ドルイド僧





森の奥深くのユーの町の住人。正義を重んじる。

飛び道具及びメイスを武器に好む。金属を嫌うため、皮か布製のものしか身につけない。

戦闘においてもなかなかの戦いぶりを見せるが、魔法の分野でも魔法使いにつぐ力の持ち主。

レベル	2
ヒットポイント	200
経験値	175
マジックポイント	INT×1.5
最初の武器	ダガー
最初の鎧	布の服
信奉する徳	正義
所属する町	ユー

8人の仲間、それぞれが1つずつの8つの徳っていうと、なんかあったね。そう、『八犬伝』。あっちの8つの徳は「仁義礼智忠信孝悌」。『ウルティマⅣ』は「誠実さ、慈悲の心、勇敢さ、正義、献身、名誉、崇高な心、謙譲」。この8つの徳には、それぞれ1つずつ、計8つの職業が結びついている。このゲームでのキャラクターメイキングは名前と性別を決めるだけ、あとはジプシー占いの質問に答えていけば自動的に8つの職業の中の1つが選ばれるんだけど、この決定はキミがどの徳を重視するかによって決まるんだ。

で、それぞれの職業になった場合のスタート時点のレベルや装備をまとめてみた。このほかに、スタート時に持っているものは、金を200、食べ物を300、たいまつを2本、魔法作りの材料、調合済みの魔法をいくつかずつ、これはどの職業になっても同じ。けっこう能力や装備にばらつきがあるでしょ。ある程度最初から経験値を持っているけど、その差も大きい。中盤とか後半に入ってからは関係ないけれど、最初のころはゲームの難易度にかなり影響するはず。で、おすすめキャラはというと、ズバリ「騎士」。経験値は最高、戦闘でも強いし、魔法も使える。逆にあ

ジプシー

キャラクターの職業を決定するジプシー占い。微妙な質問の連続で、人がやってるのを見てると、けっこう隠された性格なんかがわかったりして、それだけでもなかなかおもしろい。

このジプシー占いによって、職業だけではなく、STR(力)、DEX(すばやさ)、INT(知性)の3つのパラメーターも影響を受けるようだ。途中、どの答えを選んだかで、同じ職業でもパラメーターの数値が変わる。完全なランダムではなく、そこには法則性があるようだ。

業を一挙公開！

えて難しいものに挑戦したいキミは、「羊飼い」。経験値もないし、ろくな装備が使えないんで、戦闘もうまくない。おまけに魔法も使えない、とくると、かなりの苦労は覚悟しといた方がいいよ。でも、キャラはいわば分身。正直にジプシーの質問に答えていけば結構性格にあった職業になるもの。長くやってれば愛着もわくしね。

だけど、最後までそのキャラ１人でやるわけじゃない。広い世界にはほかに自分とは違う職業の７人の仲間が待っている。で、このまわりの表は彼、彼女らを仲間にしたときの最初のレベル装備の表でもある。後半を楽に進めたいなら、レベルの低い方から仲間にしていき、全員のレベルをそろえた方がいいだろうし、前半を楽にしたいならレベルの高い仲間から集めていくほうがいいだろう。でも、どっちも一長一短だから、そんなこと考えなくてもいいのかもしれないけどね。

こういう難しいゲームだと、どのくらい早く解けるかを争う傾向があるけど、それよりもキャラと一緒に自分の心も成長させるつもりでのんびりやってみてはどうかな。こういうのこそ本当にこのゲームを楽しむってことだと思うよ。

占いの謎？



ジプシー占いの画面にはさらに大いなる謎が隠されている。答えるたびに置かれる白と黒の石。ここには見た目以上に重大なヒントがある。大きな謎に直結するある大きな法則が…。これは自分で見つけてほしい。

鍛冶屋





他人への献身を重視する。山地の町ミノックに住み、戦士であると共に優秀な技術者でもある。

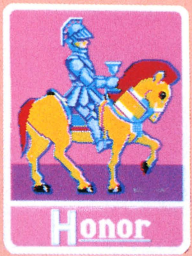
大抵の武器は使いこなせる。だが、中でも特に戦闘用の斧を好んで武器にする。鎧の方も魔法の鎧以外ならどれでも着ることができる。

魔法の心得も多少ある。

レベル	2
ヒットポイント	200
経験値	110
マジックポイント	INT×0.5
最初の武器	メイス
最初の鎧	皮の鎧
信奉する徳	献身
所属する町	ミノック

騎士





名誉を重んじ、誓いの言葉に忠実であろうとする。ブリタニアの南部、トリンシックに住んでいる。

戦士としても、とびきり優秀、使える武器や鎧に関する制限も少ない。

魔法の術に関しても並々ならぬ力を示し、レベルが上がれば強力な術も使える。

レベル	3
ヒットポイント	300
経験者　値	325
マジックポイント	INTと同じ
最初の武器	剣
最初の鎧	チェーンメール
信奉する徳	名誉
所属する町	トリンシック

レンジャー





ブリタニアの西にある小島、そこのスカラ・ブレイという町に住み、崇高な心を重んじる。

ほとんどの武器を使えるが、鎧の方は金属性のものは身につけない。

戦いにおいては勇猛で、さらに魔法も使いこなせる。

レベル	2
ヒットポイント	200
経験値	150
マジックポイント	INTと同じ
最初の武器	剣
最初の鎧	皮の鎧
信奉する徳	崇高な心
所属する町	スカラ・ブレイ

羊飼い





彼らについては多くのことは知られていない。謙譲ということを旨にしている。所属する町に関しても確かなことは知られていないが、伝説の町マジンシアだという者もいる。

戦闘も得意でなく、魔法もまったく使えない。何を得意とするか不明である。

レベル	1
ヒットポイント	100
経験値	5
マジックポイント	使えない
最初の武器	スタッフ
最初の鎧	布の服
信奉する徳	謙譲
所属する町	？

真打ち登場、クロちゃん怒濤の必勝ガイド!!

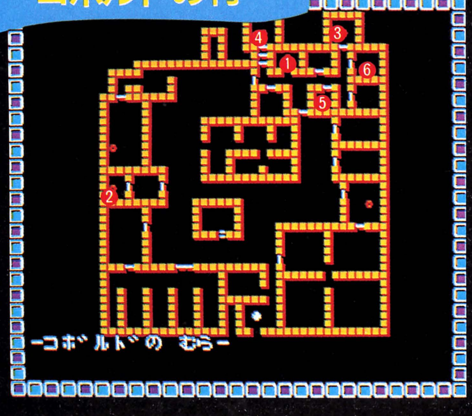
PHANTASIE II ファンタジーII

フェロンラの章



やあ、みんな元気かな。前号でもとりあげた『ファンタジーII』だけど、どうだい、プレイをしてみたかな。でもやった人ならわかるだろうけど、とにかくシナリオが複雑なんで、順調にプレイするのはけっこう大変なんだよね。しかも前回のレポートでは、ストーリーまではあまり深くつっこめなかったし。てなわけで今月はページをなんとかやりくりして、『ファンタジーII』の内容におもいっきり迫ってみたんだよ。

コボルドの村



❶ 神託所(オラクル)。場所はすぐに見つけられるけど、神のおつげを聞くのは命がけだからね。
❷ 村長の家の裏には、スクロークのAとCがある。なかでもスクロールAには、フェロンラの歴史がしるされているぞ。
❸ ドワーフが捕まっている。助けてやるとお金をくれるぞ。
❹ こちらはエルフが捕まっている。助けると情報を教えてくれるんだけど……。
❺ お金をはらってインプに情報を聞くかどうか、キミしだいだね。
❻ ノームが捕まっている。助けると変な言葉を残して消えちゃうんだ。

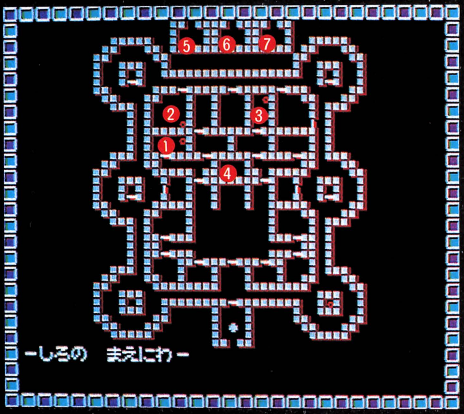
イラスト／中野豪

　えー、皆さん、黒田です。まいどのことながらどうもすいません。なんせうちの市ケ谷のやつは、どうもどっか抜けてるもんで、前回の『ファンタジーII』でもくだらん失敗ばかりして、ベテランのＲＰＧマニアの人から「なんじゃ、このアホは、いったい何をしてるんだ」とか、「これじゃガイドにならんじゃないか」などというおしかりをうけたわけなんですな。
　そこでもはや市ケ谷にはまかしてはおけない、やはりわたしがやらなきゃダメだ。というわけで『ファンタジーII』を、いろいろ調べてみたわけでして……。

「あっ、クロ先生、やっぱり。ひどいなー、またぼくの悪口を書いてるでしょ！」
「 おや、よくわかったね」
「そりゃわかりますよ、ここんとこずっとそのせいで、クシャミはする、鼻水は出る、頭は痛むで大変なんですよ」
「ウワサされるとクシャミをするってのは聞いたことがあるけど、キミのその症状は、あの馬鹿しかひかないという夏カゼじゃないのかね」
「わあ、ボロくそだなあ、でも現にこうやって、ぼくの悪口を書いてるじゃありませんか。ひどいや」
「なにいってるんだ。きみが先月で『ファンタジーII』のレポートをちゃんとやらないから、担当の久木さんが吉田さんにいじめられながらも、なけなしの4ページを確保して、今月もやりましょうってことになったんじゃないか。そうだ、きみもあれからゲームのほうはかなりやったんだし、いろいろと協力してもらうよ」

「それじゃ市ケ谷くん。まずは『ファンタジーII』の印象をいって」
「そうですね、オープンとダンジョンを組み合わせた、本格的なＲＰＧということかな。しかも場所によっては、強い敵がいきなり出てくるから、けっこう危ないんですよね」
「なるほどね、急に強くなるんじゃダンジョンの解説をしとかないとマズイな。最初はどのダンジョンからスタートすればいいのかな」
「そりゃ決まってますよ。コボルドの村です。ここはたぶんキャラクターのレベルアップのためにあるんだと思いますよ」
「ふーん、市ケ谷くんも賢くなったなあ。それじゃそこでレベルアップしたら、つぎはどうするんだい」
「そうですね、フェロンラを歩きまわるのもいいけど、ところどころにプルートのビーストっていう強い敵がいるんですよね。だからサクスリンガムという町の沖合いにある島に行って、そこのダンジョンに入るのがいちばんいいですね」
「なぜだい」
「えーと、この城の形をしてるダンジョンは、あとでスクロールを調べると、魔術師セノッグの研究室だということがわかるんですよ」
「そのセノッグというやつは、いったい何を研究してるんだい」
「それがすごい。じつはこのフェロンラには、重大な秘密があったんですね」
「こら、もったいぶるな！」
「じつはフェロンラには、地下の世界があったんですよ。それもひとつだけじゃなくて、第１レベルと第２レベル、それにアストラルプレーンという異世界があったんですね。すごいでしょ」
「へえ、ダンジョンじゃなくて世界のほうが階層になってるのか」
「セノッグはその地下の世界に行く方法を研究してたんですよ。だから残された機械をちゃんと操作すれば、ここから地下の世界に行けるんです」
「待てよ、行くのはいいけど、返ってくるときはどうするんだい」
「そこはご心配なく。地下にあるブラックムーアという町は、地上につながってるんですよ。だからクロ先生もいっしょにレッツゴー！」

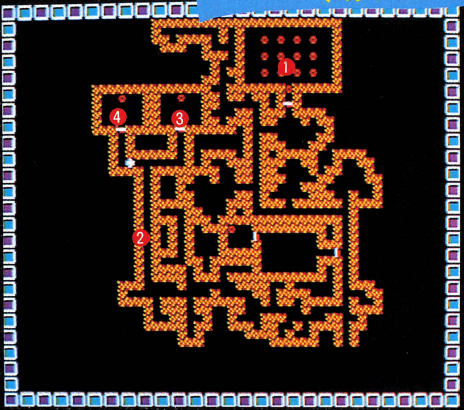
魔術師セノッグの研究室



❶ 奇妙な機械の部屋。ここで正しいボタンを押すと、地下の世界にテレポートするんだ。
❷ ここにはスクロールＧが隠してあるよ。ただし壁のどこかにある、秘密の通路を見つけないと、中には入れないぞ。
❸ 薬品倉庫。このダンジョンではポーションをたくさん手に入れておこう。なにしろあとで大量に必要になるぞ。
❹ この部屋にはスクロールＪが隠してあるよ。ここも壁をよく探してみよう。
❺ 地下世界の第２レベルへ。
❻ 城の外へ。
❼ 地下世界の第１レベルへ。

インプリングのハッチャリー

❶ インプリングのプール。全部で12もあるから、くわしい説明はできないんだ。プールに入るとよいことが起こるときと、悪いことが起きるときとがだいたい半々くらいかな。ここは自分でチャレンジしてみよう。
❷ 毒ガスのトラップ。門を開けると毒ガスが吹きだして、通路の奥のほうに行くと、どんどんダメージを受けるんだ。まともに行くとひっかかるから、どこかで脇道を探そう。
❸ インプリングのサブキーパーの部屋。スクロールＦがあるよ。
❹ インプリングのキーパーの部屋。スクロールＫ、つまりブックオブビーストがここにあるんだ。やったね！



賢者フィルモンの研究室



❶ フィルモンに会うには、ちょいと複雑な手続きが必要なんだ。最初はここでレバーを押そう。
❷ つぎにここでレバーを押そう。順番をまちがえると、もういちど挑戦、てなことになるぞ。
❸ １、２の操作をまちがえなければ、この部屋に来られるはずだ。そうしたらここの部屋のボタンを切り替えて、３つの通路を開けたり閉めたりしてみよう。
❹ 通路の開閉のしくみがわかったら、この部屋のボタンを押そう。
❺ つぎにこの部屋のボタンを押してから、③に戻って中央の通路を進むんだ。
❻ そしてキミはフィルモンに会える。それから面会の前には、ケガを治しておこう。

いよいよ地下の世界に突入だ！

てなわけで市ケ谷くんといっしょに、フェロンラの地下世界に来てしまった。うーん、これでいいんだろうか？

「おいおい、市ケ谷くん、いきなり地下の世界に来ちゃったけど、地上でやることがまだ残っているんじゃない？」

「それがですね、じつはコボルドの村にオラクルというやつがいましてね。そいつにひどい目にあったんですけど、ヒントも教えてくれたんですよ」

「何のヒント？」

「えーと、ブックオブビーストという本を、賢者フィルモンのところにもってけという話でしたね」

「さっきがセノッグで、こんどがフィルモンか。いろんなやつが出てくるんだな」

「スクロールで調べたら、フィルモンは島の西北にいるっていうんだけど、そのフィルモンのいるらしいダンジョンに入ったら、敵がやたら強いんですよ、もう、いやんなるくらいにね」

「それで？」

「それじゃどこに行けばいいのかな、なんて考えていたら、地下の世界のはじにあるインプリングのハッチャリーというダンジョンが、わりとカンタンなんですよ」

「ふーん、それで戦果はどうだった」

「もちろんやりましたよ」

てなことをいってＶサインを出した市ケ谷くんは、スクロールＫというのをとりだした。その中を開けてみると、なんとブックオブビースト！

「ハッチャリーの奥のほうで見つけたんです。苦労しましたよ」

「なるほどね、たとえプレイヤーがキミでも、長いことやってれば、ＲＰＧは自然に解けるんだなあ」

「チェッ、どうせそうですよ。でもブックオブビーストさえ手に入れば、もう怖いものは無いですからね。あとはにっくきフィルモンを探し出すだけですよ」

また市ケ谷くんは興奮してきて、メチャクチャなことをいいだした。

「おいおい、フィルモンは味方じゃないの？」

「でもおかしいと思いません？　だってフェロンラの危機を救う勇者であるぼくのキャラクターに、怪物をつぎつぎにぶつけてくるんですよ。ワードナとどこがちがうんだろうな」

「ま、まあ、たぶんフィルモンはキミのキャラクターに試練を与えてるんだろうね」

「そうですかねえ。でもしょうがないから、フィルモンの研究室に行ったんですよ。頭を使わないと会えなかったから、けっこうテマをくったなあ」

「なるほど、それで？」

「フィルモンは地底の世界のインプの洞穴に行って、そこに捕まってる自分の手下を助けろっていうんですよ。そんなことぐらい自分でしろっつーの」

「すると地底世界にまた行くのかい」

「そうですよ、でもこのインプの洞穴は、けっこう成果があったなあ」

「何の成果？」

「これですよ」

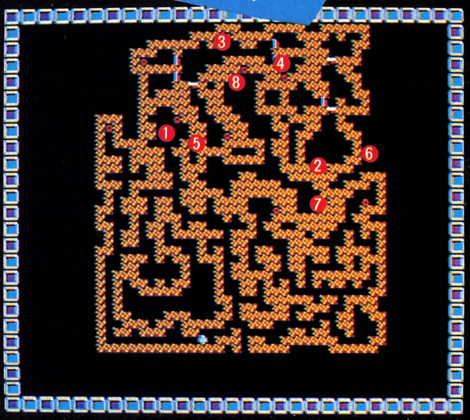
といって市ケ谷くんがとりだしたのは、オーブ、つまり宝珠だった。しかしこれがいったいなんだか、まだ説明しとらんぞ。

「あれ、そうでしたっけ、じつは『ファンタジーII』の目的は、このオーブを破壊することなんですよ」

「じゃ、これでゲーム終了かな」

「甘いですよ、クロ先生。これから先が長いんですよ」

インプの洞穴



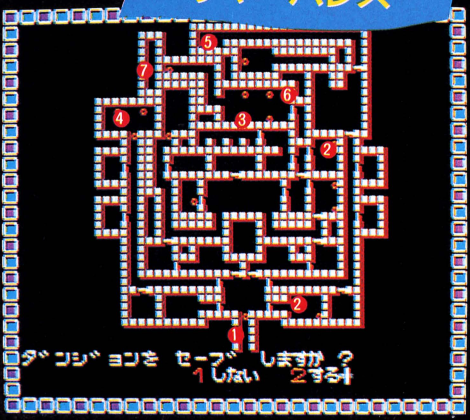
1. オレンジ色のプール
2. 紫色のプール
3. 緑色のプール

プールに入ると、ほかのプールにテレポートするんだ。

4. ノームのベルザーが捕まってる。オーブについての情報を教えてくれるうえに、スクロールＦまでくれるぞ。
5. ハーフリングが捕まってる。助けて情報を聞こう。
6. さて、オーブはいったいどこにあるのか。じつはここから壁抜けをしないとダメなんだ。
7. 黄色のプール。これは帰り専用だよ。
8. オーブの台座。ついに見つけた。これでとりあえず第一の目的は達成したぞ。おめでとう。

サマーパレス

1. 番兵がいるけど、来た目的をはっきりいおう。
2. 毒ガスのトラップがあるぞ。もしひっかかったら落ち着いて処理しよう。
3. ビースト、つまり怪物がいっぱいいるぞ。
4. 武器庫。いいのがあるといいけどね。でもトラップには気をつけなさいよ。
5. あっ、王女かなーと思ったらじつは……。何だか知りたい人は自分で調べなさい。
6. 拷問室。死体や骸骨の中に、いた、いた、いましたよ。
7. 脱出路。戻るのは危険だし面倒だから、ここから城の外に逃げることにしよう。



「なんせオーブは手に入ったけど、壊し方がわからないでしょ。それでオーブの壊し方を知ってる王女が、サマーパレスに捕まってるから、こんどはそれを助けにいくんですよ」

「へえ、キミの好きそうな仕事だね」

「もちろん、こういう仕事は勇気百倍、ところが王女に話を聞いたら、思わずガックリ」

「なんでだい？」

「ブックオブビーストによると、プルートのビーストというのが9匹いるんですけどね。オーブはプルートのアイスドラゴンという、その中でも最強の怪物の息に当てないと壊れないんですよ。ところがアイスドラゴンのところに行くには、残りの8匹のビーストを倒さないとダメなんですね」

「ふーん、じゃこんどはプルートのビーストを探して倒すのか。いったいどこにいるんだい」

「ブックオブビーストに書いてあるんだけどな、まあいいや、教えちゃおう。地上世界にいる2匹と、地上の小島にいる2匹はカンタンに見つかりますよ。それからアストラルプレーンにいる2匹は、魔法の57番をとなえると出てきますね。あとの残りは溶岩の中にあるダンジョンにいますよ」

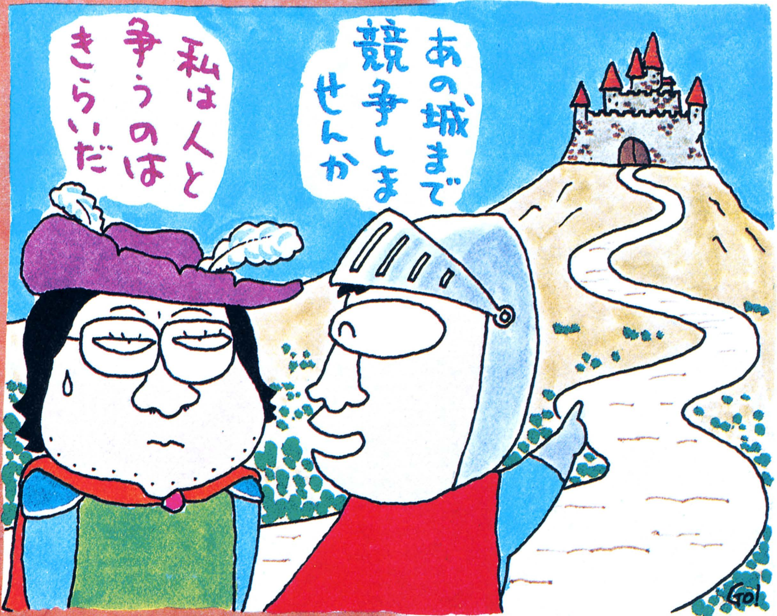
「溶岩のダンジョンていうと、ああ、あそこか。すごいところだね。それでビーストはぜんぶ倒したのかい」

「ええ、それでこのアミュレットを8つ手に入れたってわけですよ。だからいよいよ最後の決戦に、これから向かうんですけどね」

「そうかい、ごくろうさん。じゃ、がんばってくれたまえ」

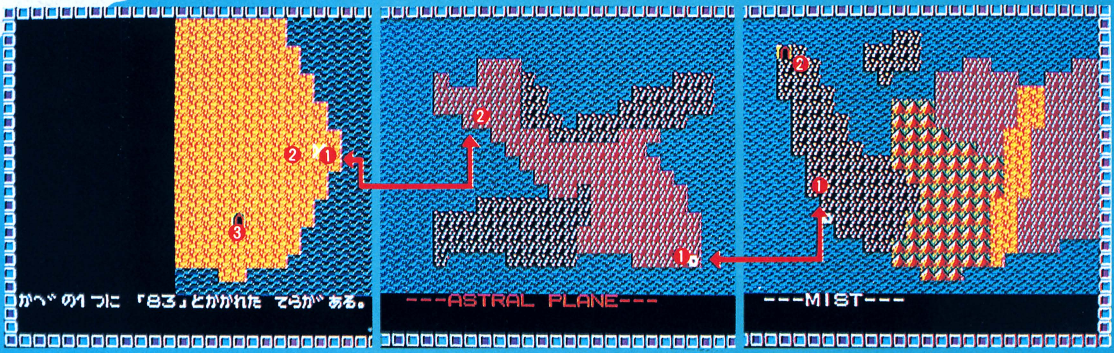
「そんな、ずるいですよ。クロ先生もいっしょに行ってくださいよ。ほら、あそこにプルートの小さな城が見えてきたでしょ」

「い、市ケ谷くん。わ、わたしはいそがしいんだ、れ、連載もまだ残ってるし、わあぁぁぁ……」



アストラルプレーンと謎の洞窟

スクロールを読んでいくと、やたらと出てくるのが、アストラルプレーンとか謎の寺院とかいった言葉。しかしそんなのいったいどこにあるんだろうなあ、なーんて思ってたら、ついに発見されたのだ。地下世界の海は、ほとんど泳ぐことができないんだけど、その中でわずかに泳げる場所があったんだよね。地下世界の第1レベルから泳いで、アストラルプレーンを通って、地下世界の第2レベルへ。ここは先月号で〝?〟になってたところなんだ。そうか、こんなにすごいところだったのか！



▲① ここに到着。といっても溶岩の中！
② 忘れられた寺院。この83というメッセージには、いったい何の意味があるんだろうね。
③ ダンジョン。プルートのビーストがいるから、どうしても行かなくちゃならないよ。

▲① 地下世界の第1レベルから、アストラルプレーンのここに泳ぎつくんだ。アストラルプレーンは、アンデッドモンスターの世界だ。
② そして地下世界の第2レベルには、ここから泳ぎ出すわけ。カナヅチだとつらいよ！

▲① ここから出発。とはいっても、ここから南東に続く岸辺なら、どこからでも泳ぎだせるんだけどね。
② どこだかわからない人のためにつけ加えると、ここがインプリングのハッチャリー。



近未来SLG 恐怖の戦車上陸!!

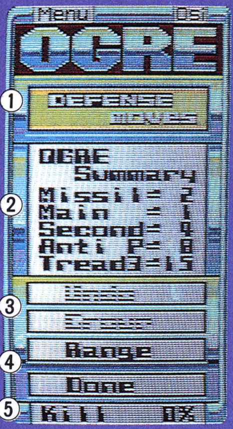
貿易赤字のお返しにアメリカが送り込んできたのは、なんと人喰い鬼（オーガ）だったとは……。近未来陸戦ゲーム『オーガ』は、単純なルールでもSLGのツボをいくつも押さえてるにくいやっだ

もとはボードだって知ってた？

アメリカ特集ということだけど、近頃は両国の距離がどんどん短くなっているようだ。日米同時公開なんて映画もあるし、音楽でもロックスターがワールド・ツアーを日本から始めたりしている。ほんと、こんなことはちょっとまえには考えられなかったね。それだけ日本が追いついたのか、それともアメリカがもたもたしていたのか。まぁそれはともかくとして、日本が世界でもトップクラスになってきたことは間違いないみたいだ。もち、コンピュータ界でもそれは同じ。ソフトの移植も格段にスピードアップしている。この『オーガ』もたしか昨年むこうで発売されたばかりなのに、もう日本の機種でプレイできるありがたさ。

このゲームの“もともと”の生みの親はスティーブ・ジャクソンという人で、初めはボードゲームとして発表している。これがなかなか好評でね。それじゃあ、とウルティマ・シリーズで有名なオリジン社がコンピュータ版を発売した。それをシステムソフトが移植したわけ。ちなみにこのスティーブさん、シミュレーションといってもSFのほうに興味があるらしい。代表作の『オートデュール』なんかは、近未来のアメリカで特殊なクルマをころがしながら冒険するマッドマックス型RPGなんだぜ。これもむこうでバカ受けで、シナリオなんかもどんどん発表されている。もちろんこれも、オリジン社のソフトになってるのはいうまでもない。だから、もしかしたらどこかが移植するかもね。期待したいね。

メニュー内容

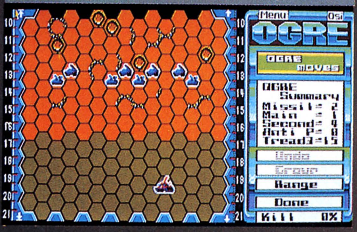


① 今がシークエンスのどの過程かを表示
② 両方の兵器の情報などが表示される
③ 使用コマンドを表示する部分。このように薄くなっているのは、今は使えない
④ この2つのコマンドが命令可能
⑤ 命令した射撃の成功率が表示される

ゲーム・シークエンス

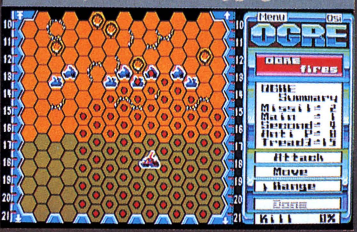
シークエンス（進行、順序）さえのみ込めばあとは目をつぶってもできるのだ

オーガ　移動



マップの端からオーガ侵入。待ちかまえる防衛軍も見える

オーガ　射撃



オーガのミサイルの射程を表示したところ。すでに2兵器がその範囲に入ってる

オーガ　射撃



メニューから使う武器を選ぶ。もちろんオーガも人間側にしてあるから見られる

オーガの突進を防ぐのだ

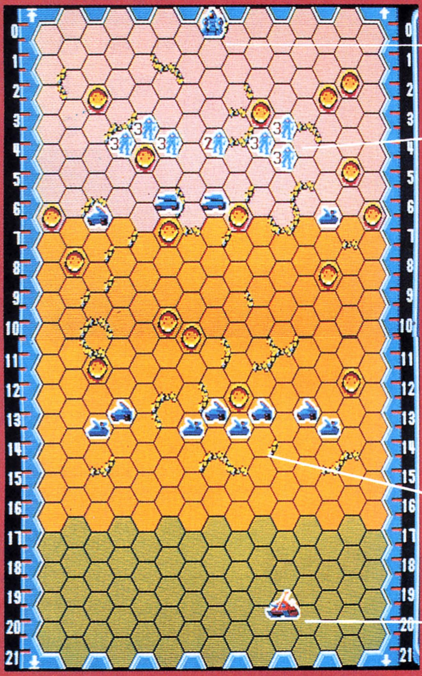
ゲームは全体的にみて、ボードゲームの雰囲気そのままといってもいい。だからボードをプレイしたことのない人にはちょっとわかりにくいかもしれないが、もちろんこれは移植してこうなったんじゃなくて、初めからそうだった。アップル版とくらべて、移植してよくなったところ（グラフィックなど）はあっても、悪くなったところはないと思うけどね。表示さえも英語ででてくるくらい、もとの感じを大切にしているんだから。

ゲームは簡単にいうと、防衛軍の司令部を破壊し帰還するようにプログラミングされている、人工知能をもつ無人巨大戦車オーガと、なんとかそれを防ごうとする防衛軍との戦いだ。兵器としてのオーガはあまりに強大で、それにたいして割り当てられる防衛軍の兵器は限られている。そのためプレイヤーは、うまくそして効率よくオーガの突進を防がなくてはならないわけだ。このへんが、いわばゲームの味となっている。

フィールドマップの写真のような防衛軍の配置からゲームは始まるが、なれないうちは用意された編成で戦えばいいだろう。ゲームはシークエンス、つまり“進行”というある決まった一定の流れをくり返して進んでいく。まず「オーガの移動」、それから「オーガの射撃」になる。オーガの射撃がすんで初めて「防衛軍の移動」となる。このときは移動しかできないんだ。『大戦略』みたいに射撃もいっしょにできるわけじゃないから注意しよう。そして「防衛軍の射撃」だ。射程のとどくあらゆる兵器が、ここでだけオーガを攻撃することができる。これで基本的には1回の“進行”は終わるが、もし防衛軍がGEV（ホバークラフト型機動戦車）をもっていれば、GEVだけここで2回目の移動ができる。あとはこれを何度もくり返していく。

こうやって移動と攻撃を分けて考えるのはボードの特徴で、コンピュータにとってそんなに必然性はない。だけどこれはひとつには、プレイヤーに状況をわかりやすくするという効果がある。この方式を採用することで、このゲームはアクティブでハデなところは少なくなったが、オーガをどう防ごうかという思考的な面はよく強調されている。たとえばこれがアーケードみたいになったと考えてみよう。動かしているときは、どう防ぐかゆっくり考えている余裕はないし、途中で止められてもちょっとした操作ミスで作戦が失敗することもあるだろう。それはそれでおもしろいと思うひともいるだろうけど、このデザイナーは思考面を強調したかったんだと思うね。

OGREフィールド・マップ



司令部はふつうは中央に置く。はしに置いたほうが有利になると考えたって甘い

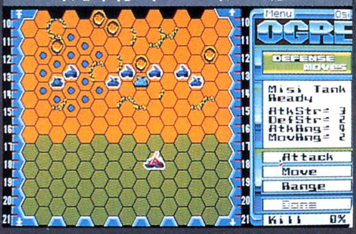
第2戦部隊。ここにいる部隊もゲームが始まったら前進させるべきだ

上のラインがクレーターライン、下のラインが障害物エリアと平地エリアの境界線。この間に20〜40ポイントの部隊を配置できる。これは自分で編成するときにバランスのめやすになる

最初にこの第1線部隊でオーガをむかえ討つ。どのくらいの損害をあたえられるだろうか

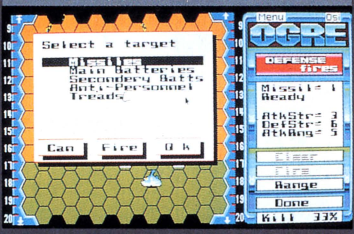
強大なオーガはヘックスさえもはみだす迫力なのだ。う〜っ、こわいよ〜

防衛軍　移動



ミサイル戦車の移動範囲を示したところ。まん中で1つオーガにやられている兵器が！

防衛軍　射撃



オーガのどこを狙うかメニューから選ぶ。右下のOKは共同射撃で使う

GEV　移動



射撃の終ったGEVが、いそいでオーガから離れていく。これでまたオーガ移動に戻る

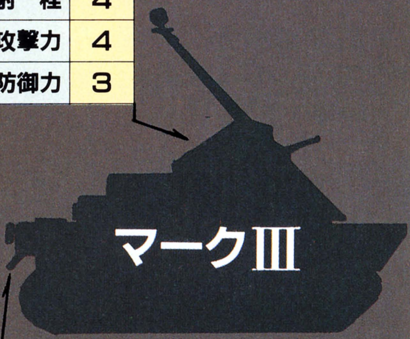
オーガVS防衛軍の武器比べを見ろ

OGRE

オーガの武器はだいたい防衛軍より強力なのがこの表でわかってもらえると思う。とくにミサイルをいつ使うかというのは、オーガ側をプレイするときに問題となるところだ。なぜなら防衛軍は、長距離までとどくこのミサイルをまっさきに狙って攻撃してくるはずだからだ。

主砲

射　程	4
攻撃力	4
防御力	3



対人兵器

射　程	1
攻撃力	1
防御力	1

OGRE装備比較

MrIII	武　器	MrV
2	ミサイル	6
1	主　砲	2
4	副　砲	6
8	対人兵器	12
15×3	脚　部	20×3

副砲

射　程	3
攻撃力	3
防御力	2

ミサイル

射　程	6
攻撃力	3
防御力	5



脚部

射　程	0
攻撃力	1
防御力	0

防衛軍

どの兵器も完全ではないところがおもしろい。ということは裏を返せば、これだけあればいいというワンパターンな編成は、よくないということにもなる。そうなれば、あとは自分の戦いかたによって"道具(＝兵器)"をうまく使いこなすしかないわけだ。このあたりがゲームのおもしろさなんだよね。

部隊名称	射程ヘックス	攻撃力	防御力	移動力	コメント
司令部	0	0	0	0	オーガの目標になるだけで何の役にもたってくれない。ゲーム後半になると思わず設計者を呪いたくなる
重戦車	2	4	3	3	攻撃力、防御力はもうしぶんないが、射程2というのはシビアだ。わざと踏み潰させるという手もある
ミサイル戦車	4	3	2	2	射程があるので、うまく使えば思いのほか役にたつが、1回でもオーガに振り切られるともうダメ
ホイッツアー	8	6	1	0	どこに配置させるかをよく考える。最低2砲単位で使いたいが、なにしろ高くついてねえ……
GEV	2	2	2	4(3)	攻撃力、防御力は弱いが、2回動けるというのはそれを補って余りある。どんな編成でも加えておきたい
歩兵	1	1	1	2	能力だけをみると足手まといだが、20〜30もいるのだから、これをうまく戦力にするのが名指揮官だ

オーガの弱点は武器か脚か

ここでは防衛軍を中心に作戦や戦略を考えてみよう。防衛軍の司令部は表にあるとおり、移動もできなければ防御力も0だから、オーガの射撃や、踏み潰し攻撃をうけるとひとたまりもない。ということはこの無力な司令部を守るためには、オーガの武器をつぶすことと、オーガの脚を止めてしまうことだ。ルールに書いてあるって。わかってますよ、これからが本番。

まずオーガの武器のどれから狙っていくか？　ふつうに考えれば射程からミサイル、主砲、副砲、対人兵器の順となるが、もうすこし具体的に考えると違ってくる。マークIIIのときには、最初は主砲を集中して狙っていくべきだ。これは1つしかない。これをつぶせば、離れたものを攻撃するにはどうしてもミサイルを使わざるをえない。そうなれば、早めにミサイルを使いきらせることができる。もちろんこれがマークVだと、もうミサイルをさきに攻撃するしか手はなくなるけどね。

つぎは脚だ。これは武器を攻撃するよりよほど厄介だ。なんといっても共同攻撃ができないので、攻撃成功の確率がぐっと落ちてしまう。もうこうなると、ひたすら反復攻撃をするのがいちばんだ。そこでうまく使いたいのが歩兵部隊。なんといっても1つの場所から何回も攻撃できるのは、彼らだけだからね。歩兵部隊は移動力がおそいので、なるべく3部隊編成にして、オーガにおいていかれないように移動させるのがコツとなる。もし振り切られたら横に追っていかないで、司令部とオーガを結んだ線上にくるように動こう。もちろんそのまえの攻撃でも、脚は狙っておくべきだろう。なんてったってこの脚さえ止めれば、半分くらい勝利したと思ってもいい。

最後にもうひとつだけコツを教えちゃおう。オーガに近づくときは、中途半端な距離で踏み込むと損になる。たとえば、重戦車がオーガと6ヘックスの距離にいるとする。これが防衛軍の移動で近づいても、その距離は3ヘックスまでにしか縮まらない。ということは射撃できないのだ（射程2）。そのうえオーガは移動を始めるし、射撃もする。まったくの踏まれ損、撃たれ損ということもありうるわけ。これを考えると、最初に踏み込まないで止まっているか、反対にもう1ヘックス距離をとってオーガが踏み込むのを待ち受ける、というほうがよっぽどいいと思う。横に動けばこちらも横についていけばいいし。どうでしょう、このあたりはシークエンスのあるゲームのいわば“間”というところで、ボードの方のテクみたいなもんですが、よかったら試してみては？



早くもオーガを囲んだGEV部隊。共同攻撃で戦果を確実に上げていく



GEV移動でいっせいに逃げる。こうすればオーガが使える武器も限られてくる



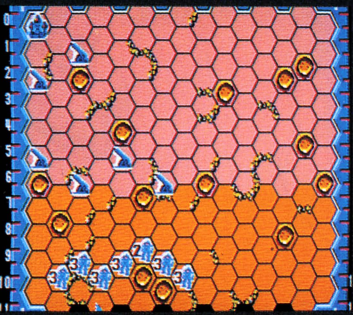
横に移動したオーガに今度は歩兵がまとわりつく。GEVはステップも軽く使おう

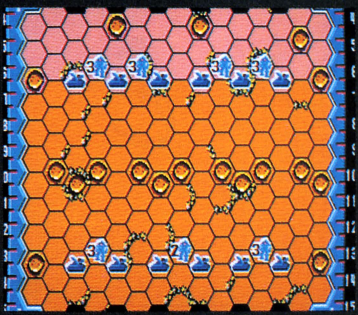


オリジナル・フィールド

オリジナルシナリオは簡単に作れる。バランスをとりながら、いろいろ試してみた


混成部隊を配置につかせる。いわば一般的な編成だ。地形としては、クレーターを集中的に置いて、オーガの通れる道を制限させている。


左端に司令部を配置し、編成のほうもホイッツァーと歩兵しかいないという固定的なもの。クレーターなどはバラバラに置いている。


GEVで機動防御をやろうという編成。第1線も第2線の部隊も変わらないので、早く合流させてオーガに波状攻撃をかける。クレーターは一線にした。

THE MAN I LOVE

DISK MISTERY ♯4





オレが、街も人の心も汚れきったこのニューヨークで探偵稼業を始めて、もうどれくらいたっただろうか。ある日、オレは盗まれた3つの宝石を見つけてほしいという、金もちの未亡人の依頼をうけた。この日から、オレの目の前にさまざまな事件がわきあがっていった……。

シンキングラビット期待のミステリー・AVG最新作。今回は、ハードボルドだど（古いね）。



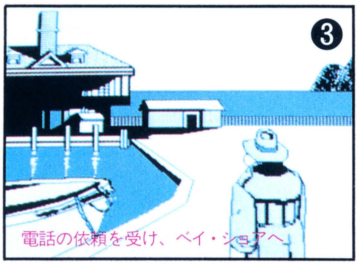
男の依頼者か現れた　が、とんでもないヤツだった



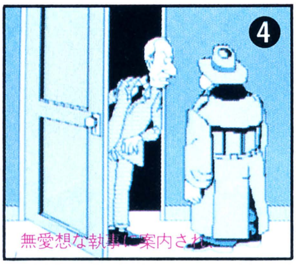
こんな男は、ほっぽり出すしかない



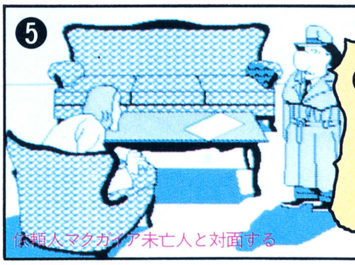
気分転換にコーヒーを飲んでいると、電話が……



電話の依頼を受け、ベイ・ショアへ

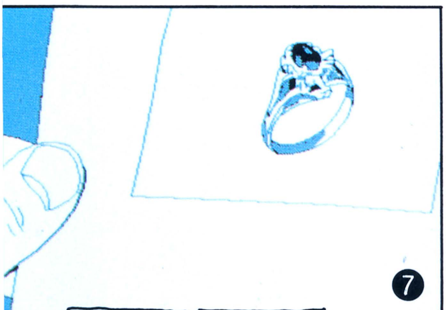


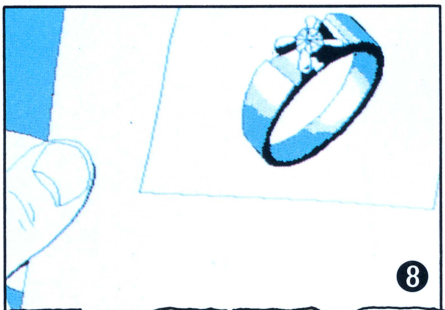
無愛想な執事に案内され

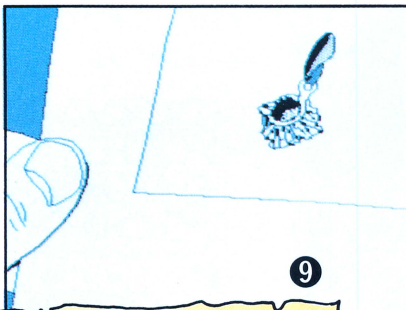


依頼人マクガイア未亡人と対面する

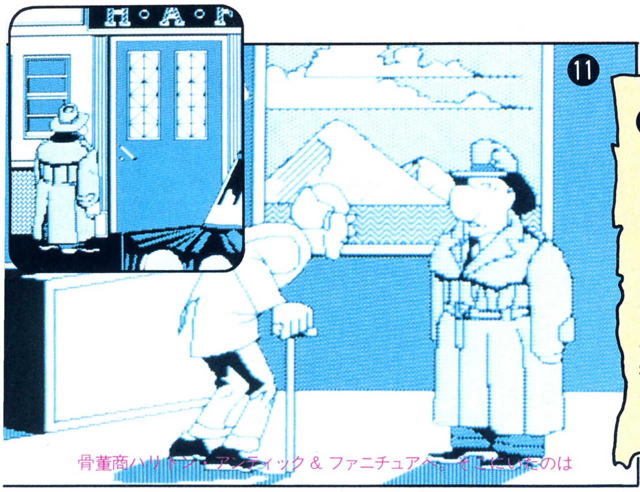
❻フムフム、ご主人の想い出なのか。シット！　もっと若い未亡人かと思ったのに、バアさんじゃないか……。







⑩事件は、7日前の夜に起きた。マクガイア未亡人の部屋に何者かが忍びこみ、金庫から3つの宝石と現金を盗んでいったらしい。現金やふたつの宝石はともかく、死んだダンナの思い出がつまったサファイアの指輪だけは、どうしても見つけてほしいという。彼女のシワだらけのほおを、涙がつたっていた(もうちょい若けりゃなぁ)。思い出に埋もれて暮らすには、彼女の思い出は少なすぎるようだ。オレは盗まれた宝石の鑑定書をあずかり、この鑑定書を発行した骨董商のところへと、足を向けた。待ってなよ、バァさん。

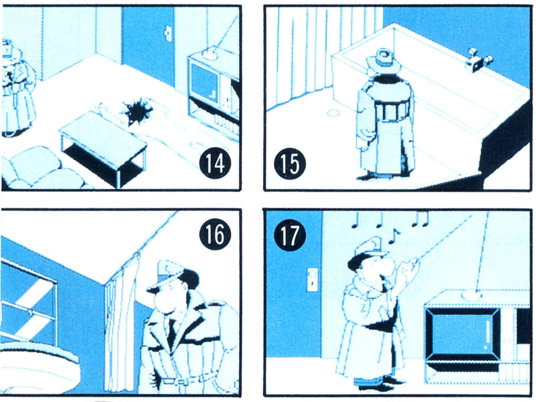


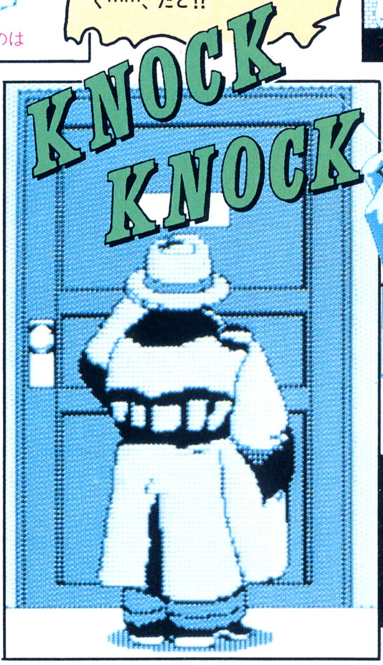
骨董商ハリトン・アンティック＆ファニチュアへ。そこにいたのは

⑫骨董商の老人に事件を話す。鑑定書を見せる。話を聞く。何をやっても、たいした手がかりは得られなかった。この老人が、重要なヒントを握っているような気がしてならないのだが。とりあえずオフィスに戻ると、バアさんから電話だ。3丁目で殺された男が、盗まれた宝石をもっていた、これから確認に行く……、だと!?



大急ぎで殺人現場へ行く







⑳ん、浴室の排水ロのフタがズレている？　フタをはずし、ライターの火で中を照らしてみると……、何か中で光っているぞ!?

⑱殺された男は、ターナーというドロボウだった。そうか、こいつがマクガイアの家から宝石を盗んだのか。しかしこいつがもっていた宝石は、バアさんの欲しがっていたサファイアの指輪じゃなかった。オレは、ターナーの部屋をくまなく探した……。



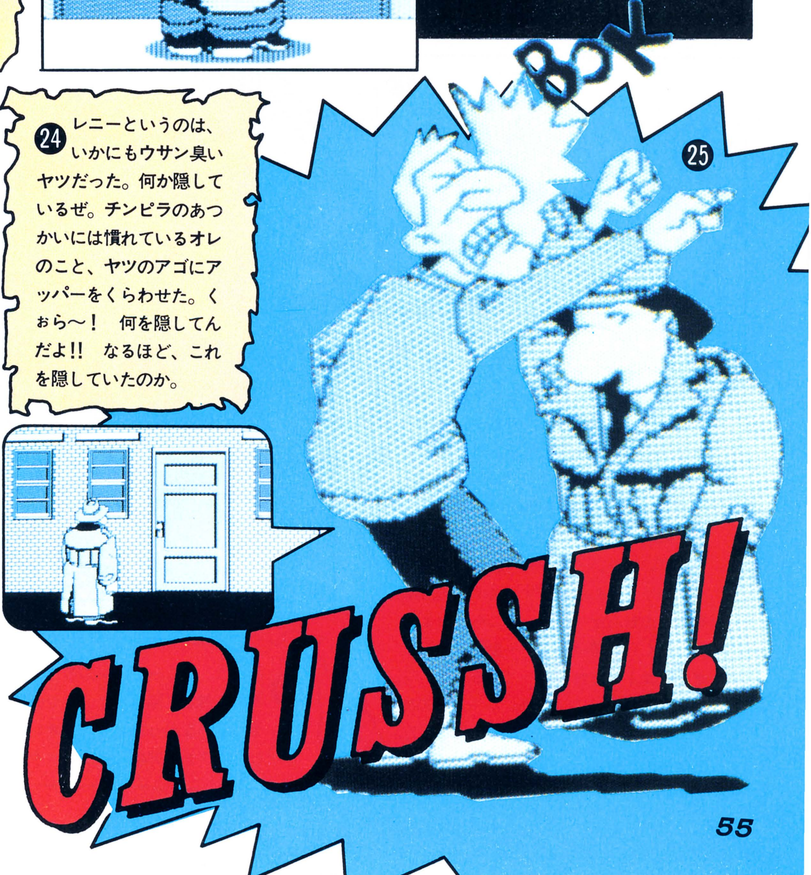
殺人事件のことを聞くため、警察へ



人相悪いぜ、このデカさんたちは

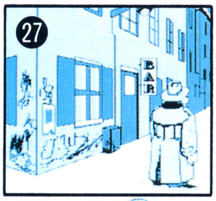
㉓捜査は難航しているようだ。しかし収穫はあった。ターナーの死体を発見したのが同じアパートに住むレニーという男だと教えてくれたのだ。

㉔レニーというのは、いかにもウサン臭いヤツだった。何か隠しているぜ。チンピラのあつかいには慣れているオレのこと、ヤツのアゴにアッパーをくらわせた。くぉら～！　何を隠してんだよ!!　なるほど、これを隠していたのか。



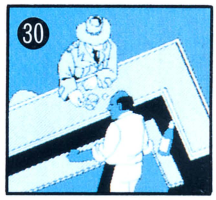
26 そのあと、さんざんレニーをいたぶったが、ヤツはターナー殺しの犯人じゃなさそうだ。では犯人は、そして指輪は？ 再び警察に行き、ターナーの顔写真を借りる。そして、刑事の話に出てきたターナーがよく行っていたという、バウワリーの酒場にでむくとしよう。とんだ仕事になってきたぜ。









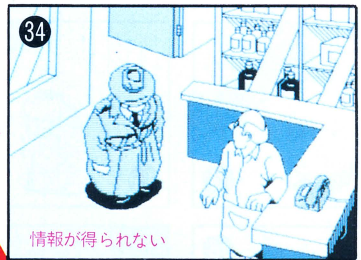




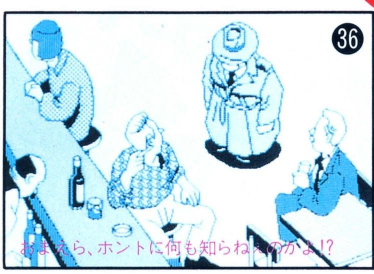
31 バウワリーは、ゴミ溜めの街ニューヨークの中のゴミ溜めだった。にごった空気、無数のビンのかけら、浮浪者たち……。バウワリーには、5つの店があった。とりあえず近くのフリークという店へ行くと、閉店じゃないか。次はサベージ。店にはバーテンがひとりいるだけで、なんの情報も得られなかった。コニーズイン、ドラッグストア、どこに行ってもターナーを知っているヤツはいない。残るはピットという店だけ……、ゲッ、ピットって中華料理屋なのか！ オレは中華料理が大キライなんだよ、助けてくれ～～!!













37 オレはあせっていた。いままでは、話を聞いたりしているうちに、次の行動のヒントが得られたのだが、このバウワリーでは、なんの情報も得られないんだもの。よし、ただひとつ客のいる店、コニーズインにもう1回行ってみよう。あそこがいちばん怪しい。オレのカンにまちがいはない……、ハズだけど。ターナーを知りませんか～、サファイアの指輪を知りませんか～、……、こら、おまえら、話くらい聞けよな、一生懸命なんだぞオレは！ こおら!! 「うるさい、ジャマするな！」。な、なあにぃ～、客のひと言で、オレの目の前がまっ赤になった。オレは愛用のピストルを手に……!?





THE END

41 オレは、コニーズインの客を全員射殺してしまった。しかし、オレはまちがってはいない。オレの捜査に協力しないヤツは悪いヤツに決まってる(かってに決めるなョ)。だが、警察は、そう思わなかったようだ。オレはすっかり捕まってしまった、わしゃ殺人犯だったんじゃ！ しかし、サファイアの行くえは、ターナー殺しの真犯人は……？

SOFT EXPRESS

今月はアメリカ特集。てなわけで、このコーナーのトップもどーんとニューヨークを舞台にした『マンハッタン・レクイエム』で決めたぜ！



イラスト／宮岡孝雄





▲今回の付録は、3通の手紙と、本格的な捜査手帳と下のN.Y.マップ

マンハッタン・レクイエム

PC9801シリーズ 5D／3.5D 7800円

リバーヒルソフト ☎092-771-3217

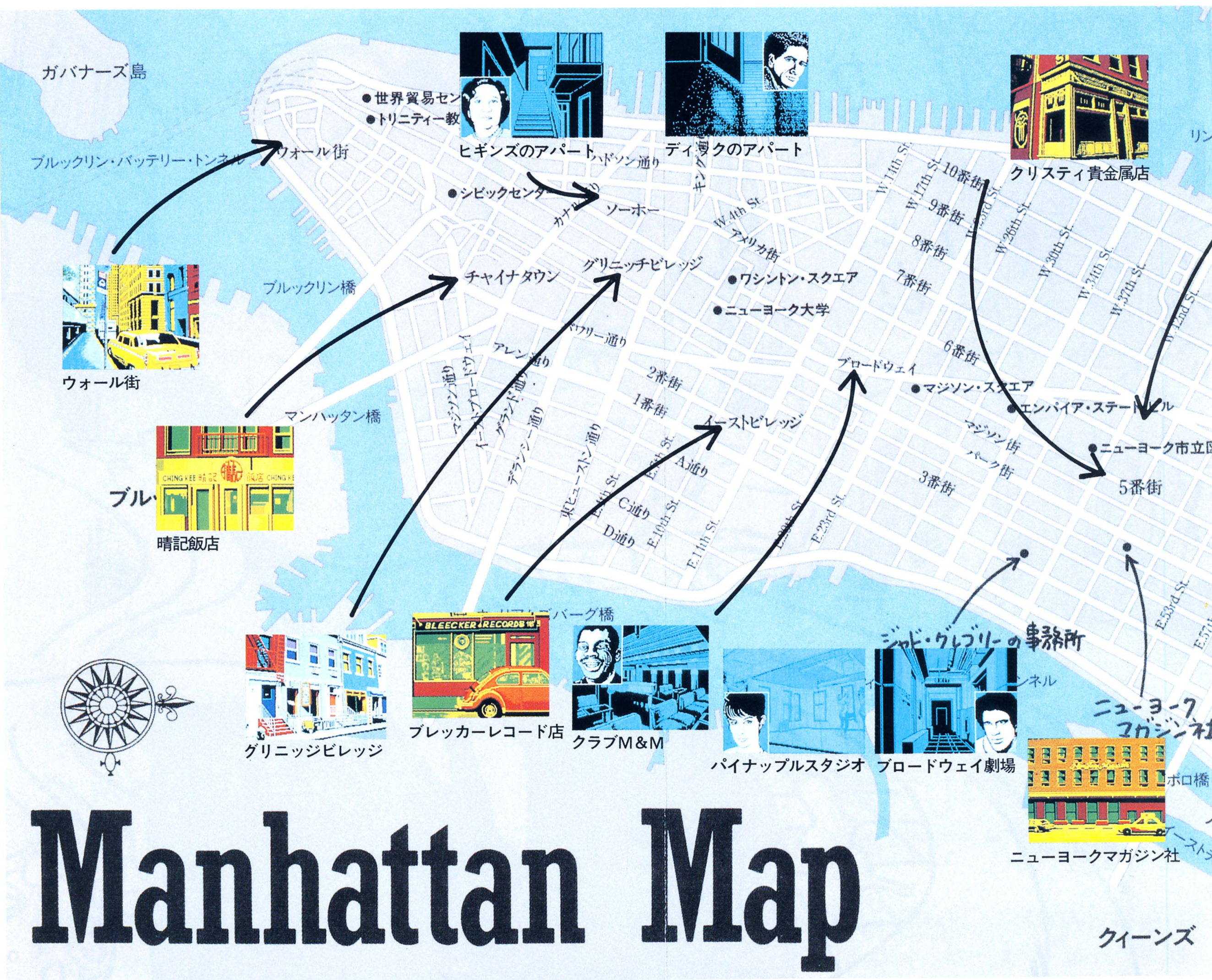
きゃあっ、うっれしいなと、いきなりはしゃいでしまってごめんなさい。何がうれしいかって…あのリバーヒルソフトの本格推理アドベンチャーゲーム、J.B.ハロルドシリーズの第２弾『マンハッタン・レクイエム』が、待ちに待って出たのですもの。

パッケージも、一段と大人びた装い。N.Y.(ニューヨーク)の風景写真に、コピーもしゃれてる。〝人は夢を探しにここへ来て、夢の脱け殻を残してゆく。この街は、壮大なる幻想にすぎない〟まるでゲームとは思えない。一冊の単行本みたいなの。

このシリーズは、付属品がまた楽しいのよね。前作の時は、「殺人倶楽部」と書いてある〝鉛筆〟が入っていたのが妙にうれしかったっけ。今度は何かなー？　と、グリコのおまけを見る心境で箱を開けると、①マンハッタンMAP②３通の手紙③登場人物の顔シール(40人分。うーん、この中に犯人がいるのだな) ④捜査手帳(カンゲキっ！)と、なかなか豪華。

すっかりその気になったところで、今回のストーリーを紹介しちゃいますっ。

前作にも登場した、あのアンニュイな感じのピアノ弾き、サラ・シールズが、25階建てのビルから飛び降り自殺



J.B.ハロルドのつよーい味方



▲ジャドには聞きこみの成果を報告



▲ジェーンは資料を見せてくれる

!? ところが保険金の受取人も同名のサラ・シールズ。一かつて上司だったジャド・グレゴリー（今は保険の調査員）から、調査の依頼をうけたJ.B.ハロルドは、田舎町リバティタウンから摩天楼そびえ立つマンハッタンへと舞台を移し、調査を開始。管轄外とあって、刑事からただの探偵になってしまったJ.B.は、捜査令状もとれないし、取り調べでもできない。なんて、やっかいなのっ！

やっかいなのは、それだけじゃあない。サラ・シールズという名前の女性が3人もいて、3人とも謎の死を遂げているから、事件はますます難解になりそう。

とりあえずは、ニューヨーク見学を兼ねて聞きこみ開始。

死体が発見されたソーホー、ショービジネス中心地のブロードウェイ、チャイナタウン、5番街、ウエストサイドなど10地区の中にも、アパート・飯店・ダンススタジオ・ギャラリー・クラブ・ホテル・デパートなど28カ所の場所が現われる。地図を片手にめぐるだけでも楽しい。グラフィックエディターに拍手を送りたいほど、フルカラーの各画面は、N.Y.ムードたっぷりで最高の出来じゃないかナ。

ゲームの進め方は、コマンド選択式だから簡単よ。

登場人物に会って、情報を集めているうちに、選択肢の内容は増えていく。

簡単に例えると、「あゆみを知っているか？」と聞くと、「あゆみってコは知らないけど、あゆならあるわ」で、どこかにあゆのオフィスがぽっかり出現してしまうという具合いに。

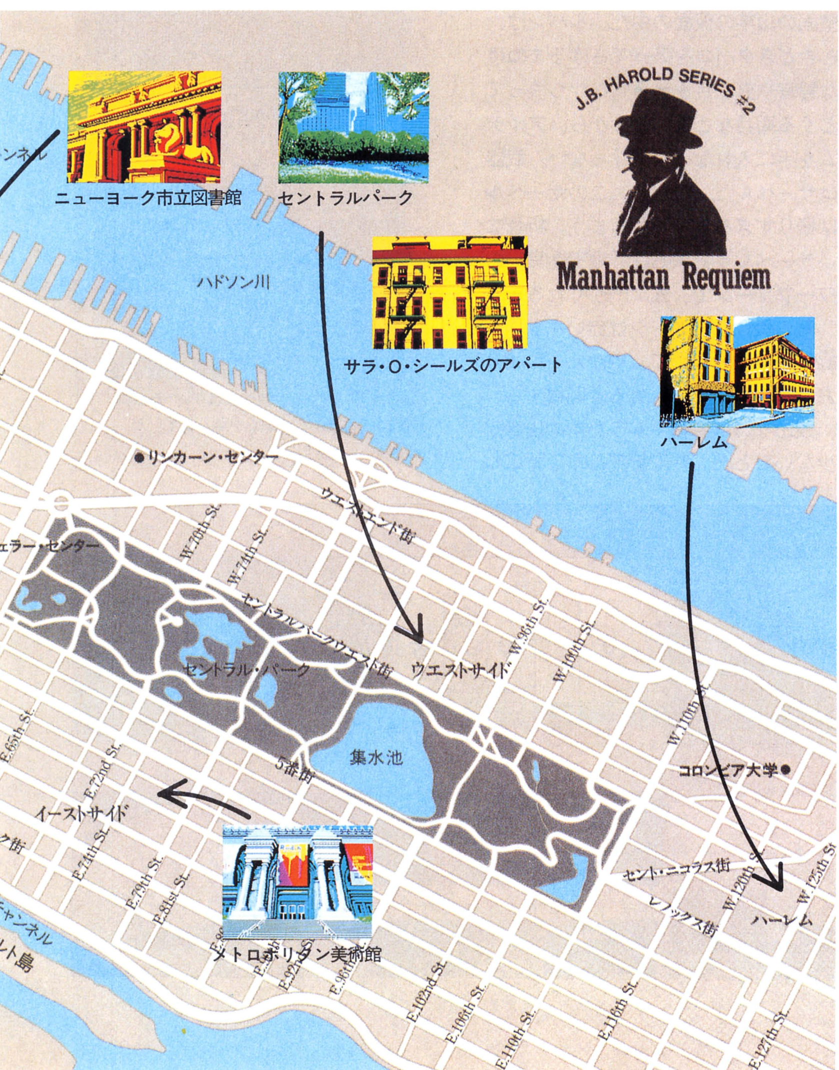
つまり初めのうちは、やたらめったらに聞きまくるのも手。どこかで出会い頭の1発ってのが必ずあるはずなんだから。

新しい人物や事柄が、会話の中に出てきたら逃さず、例のりっぱな手帳に書きこんでおこう。行きづまったらジャドの事務所へ戻ろう。新たなる情報が待ち受けているかもね。どうやらこの事件は、過去の迷宮入り事件ともからんでいそうよ。

最終的には、証拠を集め、容疑者を絞り、犯人に自白させるのがこのゲームの目的。

とにかくこのシリーズは、二転三転していくストーリーのおもしろさが、最大の魅力。解いてしまうのが惜しい反面、一気に解かずにはいられない…とはいいつつ、前作より複雑さを増して難しそうよ。

ミステリーファンはもとより、夏休み、海外旅行に行けないあなたにも、おすすめのソフトね。



ニューヨーク市立図書館

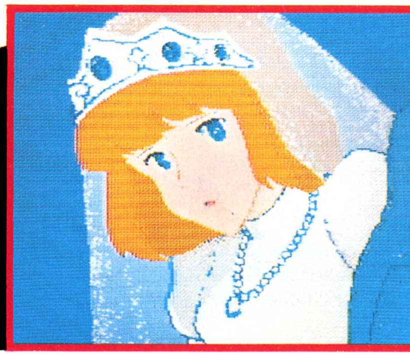


▲J.B.行きつけのBAR〝ブレス〟。データのセーブ・ロードはここでおこなう

ルパン三世 カリオストロの城

©モンキー・パンチ・TMS・YTV・NTV

MSXのルパンはひと味違うぜ！



ルパン三世
カリオストロの城

MSX2　R　6800円

東宝　☎03-591-4557

われらがモンキーパンチ師匠原作のあのルパン三世がMSX２オリジナルソフトとして登場した。それもほかの機種とはひと味違うアクション味なのだ。

舞台はヨーロッパの小国「カリオストロ公国」。この国では何百年もの間、大公家と伯爵家とが骨肉の争いを演じていた。大公夫妻の死後、カリオストロ伯爵は大公の娘クラリス姫を妻に迎えて、公国と伝説の財宝をわがものにしようとしていた。財宝の秘密を解き明かすためには、山羊の紋章が刻まれている金と銀２つの指輪が必要だ。そして銀の指輪はクラリスが持っていた。

クラリスを助け、財宝を手にいれようと、ルパンは敢然と立ちあがる。

というわけで、ゲームはカリオストロ城の城外から始まる。ステージは「城外」「城内」「地下迷宮」「ニセ札工場」「礼拝堂」「ローマ水道」「時計台」の７つから構成される。各ステージには、金と銀の指輪が隠されている。それらを両方手にいれて、山羊の紋章の目にはめると、次のステージへの扉が開く。この時、次元が登場して、次の面へのパスワードを教えてくれる。このパスワードはしっかりメモっておこう。次にゲームをする時に、続きのステージから始めることができる。パスワード方式は今やMSX用ゲームの定番機能だ。

指輪やアイテムが隠されているのは壁面の山羊の仮面の中だ。ルパンは、ときどきタバコを吸ってさぼるまぬけな警官や赤く目を光らせながら襲ってとくる衛兵などを倒しながら、アイテムを手に入れなければならない。武器はサーベルだ。ただし、このサーベルは振りすぎると折れてしまう。折れないサーベル＝斬鉄剣は「地下迷宮」のワープゾーンで、五ヱ門がくれる。

敵に受けたダメージは赤いキツネや緑のタヌキを集めて、やかん（つまりお湯だね）を手にいれると回復する。

残念なのは名物キャラたちの出番が少ないことだ。銭形警部なんて背広しか出てこないもんね。けれど、美しいグラフィックスの中をクラリス求めて駆け回るルパンの姿はとにかくユーモラス。感動のエンディングが待ってる！

サーベルとワルサーで敵をコテンパン！



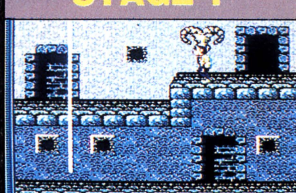
▲サーベルは最初から使える武器だ。でも使いすぎると折れてしまうぞ



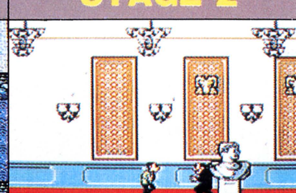
▲ワルサーP38を撃つにはアイテムの「弾装」が必要だ。弾は６発入っている

これが全7ステージだ！

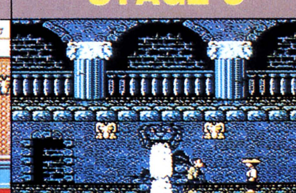
STAGE 1



STAGE 2



STAGE 3



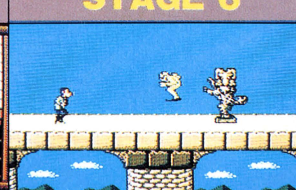
STAGE 4



STAGE 5



STAGE 6

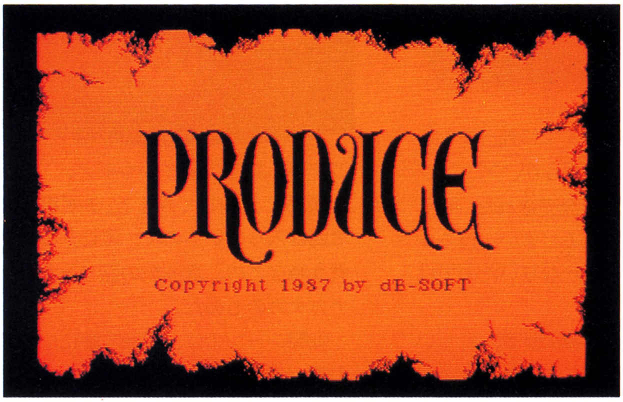


STAGE 7



絶対に夜ひとりでやらないで下さい

SOFT EXPRESS





プロデュース

PC8801シリーズ
PC9801シリーズ　5D　6800円

デービーソフト　☎011-251-7462

いや一毎日毎日、暑くてたまらない。とくにボクのようにクーラーのない家に住んでいる人にとっては、夏の太陽が憎いのだ。しかし、そんなボクにもってこいのソフトが登場した。その名も『プロデュース』。夏にふさわしいホラーゲームなわけだ。

はっきり言って、このゲームは変わっている。シミュレーションゲームなんだぜ。今までホラーものは、きまってAVGだったよね。それがシミュレーションで登場とは、これも流行の成せるワザなのか。では具体的にその内容を見ていこう。

設定は、いじめられっ子の主人公トシオが、妖力を身につけ、3人の友人をこらしめるというもの。キミは、そのトシオになり代わるわけだ。

キミは、あるビルに3人を誘い出し、妖怪を操って、恐怖心をいだかせ、3人を最上階の20階まで追い上げるのだ。各階では初期設定をする。気味の悪い30種ある妖怪のどれを使うか、それをどこに配置するのか、出現させる時間を何時何分何秒からいつまでにするのか、どのような強さにするか（あまり強いと、おびえてうまく逃げてくれない）を設定する。ポイントは、妖怪の出現時間と場所にあるのだ。妖怪を配置しても、消えているときに通過されてはダメだし、せっかく妖怪を配置しても、ムダな所に置いては意味がない。つまり、逃げる3人を追いかけるようつぎつぎと出現させていき、上に昇る階段の方へと追いつめていく。まんいち、下の階段にひとりでも行ってしまうと、GAME OVERということになる。これだけでも相当難しいのに、さらにこらしめるべき3人は、I・E・L（国際超能力研究所）の少年クラスに所属するエスパーでもある。各階に設定された聖域では得意の超能力をもちいて応戦してくる。これだけ聞けば、これは大変なゲームだと感じるだろう。まあ、シミュレーションゲームが簡単だったら、これだけ流行(はや)ることもないだろうしな。

また、このソフトも最近のゲームらしくグラフィックスは凝っている。オープニングデモの壁から血がにじみ出て、タイトル画面が表示される所や、心臓に血管を伝わっていく血液の動き、妖怪に恐怖する3人の顔などなどのアニメーション効果もあって、じつに涼しい。サウンドだって負けちゃいないぜ。

こんな点でこれは、『おいしい』というより『涼しい』ゲームってわけ。キミもクーラーにあたってだるいと言ってないで、こういう健康的？ に涼しくなれるゲームはどうかな!?



▲ゲームは、この3人のいじめっ子を、上の階へおいやることにある



▲そのためには、モンスターの種類、出現場所、出現時間などを設定しなくてはならない



▲見よ！　恐怖にみちたこの顔を。これでいじめられているふだんの恨みをはらせ！

メタルギア

MSX2　R　5800円

コナミ　☎03-262-9110

特殊部隊、作戦を開始せよ!

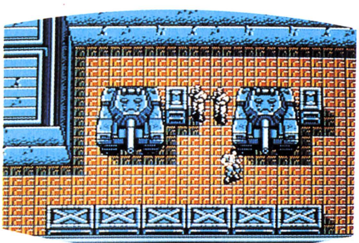
〝テキ　ヨウサイ　OUTER HEAVENニ　センニュウ、サイシュウヘイキ　METAL GEAR　ヲハカイセヨ！〟

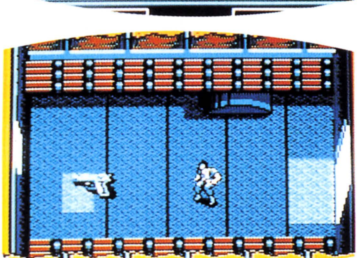
BIG BOSSからの指令を受けたSOLID SNAKEは武器をまったく持たずにたったひとりでこの無謀とも思えるオペレーションを開始した。目的は最終兵器メタルギアの情報を収集、破壊することだ。

このゲームは敵兵に対する攻撃（アクション)、アイテムの収集やプレイヤーの昇格(RPG)、メタルギアの謎解き（アドベンチャー)、とおいしいところを集めたすぐれものソフトだ。

何しろスタート時のSOLID SNAKEは、まる裸も同然。見張りの敵兵を物陰に隠れてやり過ごしたり、パンチで倒しながら要塞内の部屋やトラックの荷台に置いてある武器や装備を手に入れる。油断は禁物だ。基地内は監視カメラや地雷、赤外線センサーなどの罠でいっぱいだ。おまけに犬まで放し飼いにされている。まず、先に潜入して消息を断った仲間のグレイフォックスを捜し出せ。そして、メタルギアの情報を聞き出すのだ。

うぉー、こいつは熱くなるぜ！



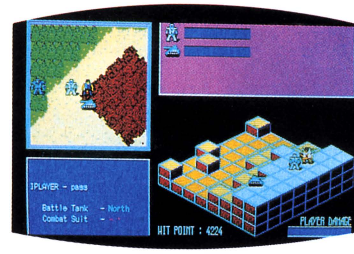


88版『ジェネシス』音楽つきで登場!

ジェネシス

PC8801SRシリーズ　5D　4900円

タケルソフト　☎052-263-5895



98版ではすでに知っている人も多いと思うが、ついに『ジェネシス』が88版で発売された。昨年の暮れの予定がのびてしまい、待ちかねていたユーザーもかなりいたのではないかナ？

舞台は核兵器戦争後の世界。貧しいながらも平和に生活している人々の町を、サタンが破壊し始めた。そこで、主人公はサタンを倒し、平和を取りもどすべく旅立つ…というモノ。



98版と比較してみると、まずBGMが今回は入っているので、町に入る時や戦う時などの、雰囲気の盛り上がりはナカナカのものだ。

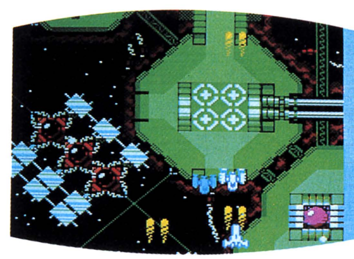
戦闘シーンでは、複数攻撃になったので、のんびりしているとやられてしまうのだ。気合いを入れて戦おう！　立体地形のバトルフィールドの中での戦闘はワクワクするけど、自分のキャラの力を見定めて、決して無理はしないことが大切。傷ついたら、病院や食事、ホテルでHPを回復させよう。さらに、たくさんの人から情報を収集し、ゲームを進めよう！　このゲームはタケルオリジナルソフトだよ。

レイドック、キミの眠れる日はまだ遠い

スーパーレイドック

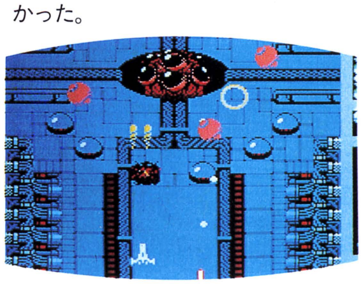
MSX　R　6800円

T&Eソフト　☎052-773-7770



『レイドック』は言わずと知れた２人で２機の戦闘機を操ってプレイできる（というより２人でプレイしないと、とてもステージを突破できないほど難しい)スクロールシューティングゲームだ。

しかし、『レイドック』はMSX系列ではMSX２のディスク版しかなかったため、多くのMSXユーザーは涙を飲むしかなかった。



だが、この『スーパーレイドック』はROM版で16K以上のMSX（要するにほとんどすべてのMSX）でプレイできるのだ。これを可能にしたのが、大容量２メガROMだ。

ゲームセーブには、パスワード方式が取り入れられた。ゲームステージが６ステージから14ステージに増えているからセーブなしにゲームを終わらせるのは神ワザに近いだろう。

プレイヤーの操るネオ・ストーミーガンナーはレベルによって３段階にスピードが調節可能で、オプションは10種類にもなる。

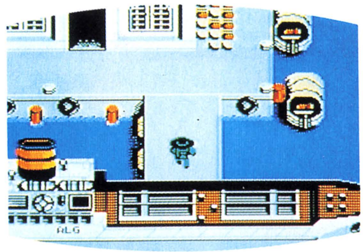
これだけパワー・アップしてMSXでプレイできるなんて、T&Eはエライ！

フォーメーションで戦場を突っ走れ！

ジャガー 5

MSX　R　5800円

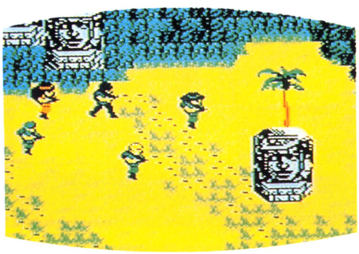
ハドソン　☎03-235-2068



最近は、MSXのためのオリジナルゲームが数多く発売されているのはMSXユーザーには嬉しいかぎりだ。この『ジャガー５』もそんなMSXのために開発されたRPGだ。

東南アジアの奥地に魔の三角地帯と呼ばれる場所がある。そこには、世界征服をたくらむ悪の秘密結社のケシの農場があった。

ある日、A国の大統領はその農場を壊滅させ、ドンをたおすことを決断した。そして、その農場に５人の殺しのプロのパーティを送り込んだのだ。



ゲームはシューティング＋(プラス)RPGで、プレイヤーには一瞬の油断も許されない。この手のゲームは、バーズ・アイ・ビューで真上から見下ろしたようなものが多いけど、ジャガー５は視界が斜めうえ、パーティの背後からにしてあって、臨場感を出している。

ゲーム・ステージは寺院、湖、渓谷、ジャングル、農場の５つのエリアに分けられ、おのおのの最後には手ごわい将軍が待っている。フォーメーションと作戦がゲーム突破のカギだ。

総統命令、レニングラードを占領せよ！

レニングラード

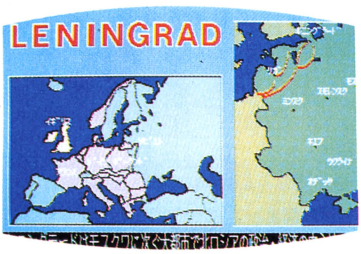
PC8801シリーズ
PC9801シリーズ　5D　6800円

ポニー　☎03-221-3161



1941年６月22日、フォン・レープ指揮下のドイツ北方軍集団は、レニングラードを目指して怒濤(どとう)の進撃を開始した。強力な装甲軍団を中核とするドイツ軍は、各地でソビエト軍の防衛線を粉砕、レニングラードの運命は風前の灯(ともしび)と思われた。が――。

ポニーのSPIシリーズの新作『レニングラード』は、シミュレーション・ウォーの永遠のテーマである独ソ戦をあつかった、ファン待望のソフトだ。



人気の高かったボード版のスリリングな展開に加えて、コンピュータ版ではいくつかの斬新なシステムが取り入れられている。そのひとつが、各司令官に基本的な命令をあたえれば、あとはコンピュータが自動的に判断し、ユニットを動かしてくれるというもの。アメリカのゲームでは、すでにこのシステムが一般的になりつつあるが、日本ではまだ目新しい。プレイヤーとしては、細かい操作にわずらわされず、作戦の立案にのみ取り組むことができる。

プレイアビリティ（遊びやすさ）について、充分に配慮されたおススメのシミュレーション・ウォーと言える。

四柱推命「四季」

PC9801シリーズ　{5D / 3.5D}　25000円

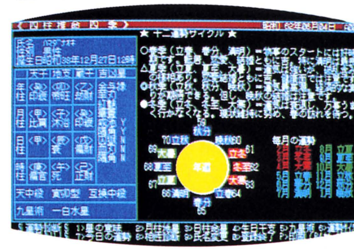
ダイツー　☎06-325-6851

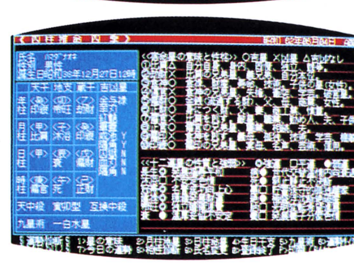
だれもがみんな占い師！になれるわけではない

ついに出ました！　占いソフト！　『四柱推命』… 古く中国を源とするこの占いは、人間の生年月日、時間をもとにして、その人の性格や、運勢、相性を占うものなのだ！東洋占星術の基礎であり、日本での歴史も古く、的中率も驚くべきものがあるそうだ。何でも、星の計算をするのが大変なのだそうだが、このソフトを使えばコンピュータがやってくれるので、ムダに時間を使うこともないのだ！また、データ内容は、四柱推命３大占術（性格運勢用）、月柱地星、日柱命星、生日干支、そして九星術など合わせて150余のデータが内蔵されている。そして、これらを各占術ごとに見るワケなんだけど、総合化することもできるので、類を見ない占いが楽しめてしまう。

運が良いとか悪いとか、よく言うけど、この『四柱推命～四季』で占ってみたら？　吉と出るか、凶と出るか？

さしずめ、私なんかは恋愛運や相性ばっかり占っちゃいそうだけど、その前に相手をさがさなきゃ…！





SUPER SOFT EXPRESS

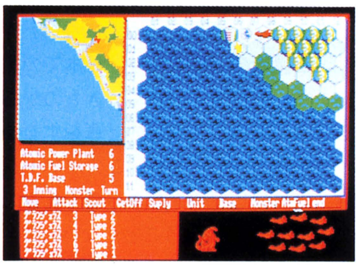
なつかしの怪獣映画、今再び！

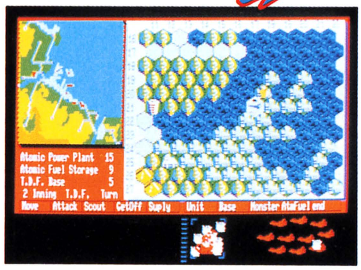
1 T.D.F.

PC8801 SRシリーズ　5D　6800円
データウエスト　☎06-968-1236

時は199X年、マッド・サイエンティストのスルー博士は、原子力エネルギーによって増殖する超生物兵器、巨大怪獣を完成させ、地上におくりこんできた。これらの巨大怪獣は核エネルギーを得るために原子力発電所を襲い破壊する！

対するプレイヤーはT.D.F.の司令官となって武器ユニットをあやつり、





この怪獣たちを壊滅させて、破壊された原子力発電所を密閉し、放射能による汚染地域を清浄化するのだ。

T.D.F.のユニットは怪獣との戦いに勝つごとにレベルアップし、強力になっていくが、怪獣も1から4段階に変身してレベルアップしていく。しかもレベル4になった怪物は海にかくれてしまい、あらたにレベル1の怪物を生み出していくのだから始末が悪い。

こんな時は対潜ヘリＳＨ99フラインクシーカーや駆逐艦白雲の2つのユニットだけが頼りだ。索敵コマンドによって怪獣を捜索しなければならない。

この2つのユニットだけが自分のまわり6ヘックスを索敵することができるのだ。

マップは全部で10種類用意されていて、もちろん、ゲームの途中の状態をセーブすることができる。

ボクはこのゲームをプレイしていて、怪獣映画のヒーローたちが本当にうらやましくなった。なぜって？　彼らは怪獣の壊したものの後始末なんてしなくてもいいのだから。



タケルのゲームは和風味！

2 HAYATO

PC8801SRシリーズ　5D　5800円
タケルソフト　☎052-263-5818

時は未来世紀。時間旅行を楽しんでいた隼人とリーザは、突然トラブルに見舞われた。コントロールを失ったタイムマシンは、ある世界へと飛ばされてしまった。そこはなんと戦国時代のＮＩＰＰＯＮだった。

てな感じで始まるこの『HAYATO』は、タケルオリジナルゲームの1本。『ハイドライド』タイプのアクションＲＰＧなのだ。

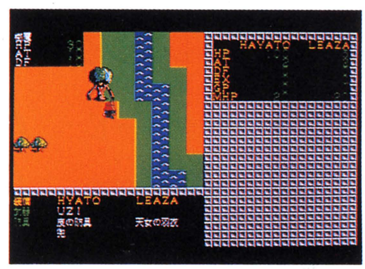


プレイヤーの目的は、はなればなれになってしまったリーザを探しだし、経験を積み、裏江戸城に乗りこみ、この世界を支配している闇将軍を倒すこと。

そのために必要な武器は、闇将軍を倒すための武蔵の剣など8種類。防具も将門のよろいなど8種類。呪文も使えるんだ。

対する敵は、闇将軍をはじめとして純和風。幻術の使い手の幻魔坊、忍びの里で登場する影忍などが隼人の行手に立ちはだかってくるのだ。これは熱くなるぜ！

7月20日発売予定。夏休みになったらタケルに走れ！



アイドル・データバンクがソフトになった！

これもおなじくタケルソフトから、コンプティークでおなじみの「アイドル・データバンク」がバージョンアップして、パッケージソフトとして発売されることになった。まず第1弾はサンミュージック篇で、早見優、水谷麻里、酒井法子の全データが、バッチリディスク1枚におさめられている。シリーズで発売されるので、要チェックだ！



好評連載

How To Win

RPGもAVGもSLGも、どんなゲームもこれを読めばバッチリだよ〜ん!

最新人気ゲーム必勝法



イラスト／相村嘉一

How To Win

●日本ファルコム　☎0425-27-4121　PC-8801シリーズ／7800円



サウンド・ビジュアル・ストーリー

S·V·S

究極の充実RPG Ys

男なら一度は考えたことがあるだろう。甲冑に身を包み、モンスターと戦い、自分の夢を果していく。女の子だって、お姫さまやバルキリーとなってファンタジーの世界でステキなロマンスに出合いたいと考えるだろう。そんな夢をかなえてくれるのが、この充実RPG“Ys”だ！



なにごとも初めが大事なのだ！

すいませーん、このゲームやっても“Ys”か？　あっ“Ys”よ！　なんてギャグを飛ばすヤツが絶対出てくるぞ。実際に、編集部ではすでにそういうふとどき者が現れている（おまえだヨ、おまえ）。すいませーん、原稿なんですけど月曜で“Ys”か？　あっ、“Ys”よ！……　うーん、このつっこみ方に、ちゃんと応える編集者がいるというのは、さすがのコンプティークだ！　いきなり話が横にそれてしまった。では、本題に入ろう。

前回のリポートの時点で、ほぼ完成したような状態だったので、今回はここが変わったでェーす、というような大きな変更はなかった。ただ、フィールドの部分と街の壁、そしてショップの中に一部変更があった程度だ。それだって、前回の写真とよっく見比べてみて、あっ、なるほどここが違うのか！とやっと分かるぐらいのもの。なにもあえて変えなくても良かったんじゃないかな、などと思ってしまう。しかし、こういうちょっとしたところにこだわる職人気質が、究極の充実RPGを作りあげていくんだなァーと、ひとり感心している私であった。

さて！　前回も書いたけど、冒険の始まりは高い塀に囲まれた街。なにごとも始めがかんじん。ここではとにかく情報集めに専念しよう。なんだたいした情報じゃないや、と聞きのがしてしまいそうなものも、実はそのウラに次へのステップが隠されていたりする。それから、酒場には必ず行くこと。いつの時代、どんなところでも、酒場というのは格好の情報収集の場所なのだ。そして、だいたいにおいて酒場には、流れ者の物知り野郎がいるのだ。こういうやつこそ、いい情報源になるからね。そしてもうひとつ、街では買物も忘れずにしなくちゃね。



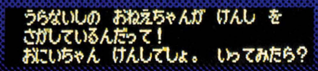
◀フィールドは、道の部分がなくなったのネ

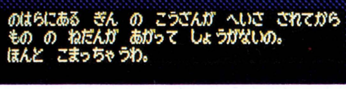


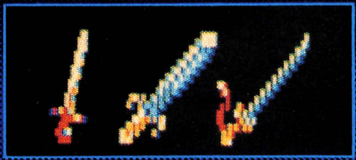
◀街では、建物のレンガが変わったのネ



▲▼とにかく街にいる人全員と話をしてみよう。その中には重要なヒントも隠れている



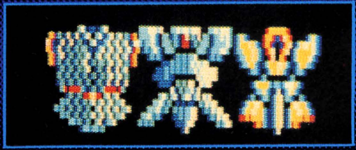




▲左から右に、順に強くなっている

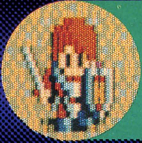


▲オッ！　これは何だ。シールドなのね



▲ヤヤッ！　これは何だ。アーマーなのネ

シリアルNo.１２２００１～No.１２５０００のソフトをお持ちの方は、神殿の中で最初から開いている宝箱があり、宝箱の鍵が見つからないことがあります。そのような商品に関しては、現在新しい商品とのお取り替えをしております。詳しくは、次の番号までお問い合わせください。☎０３-９８０-９４７６



くどいけど始めがかんじんなの!!!!

このゲームでも、やっぱり主な収入源はモンスター倒し。だけどスタート時には丸腰だから、ショップで買物もしなくちゃならない。街の右下の方に、武器屋のロゼッティと防具屋のディオスがあるから、ここで装備を整えよう。そして、もうひとつの収入源は取引所のピムだ。ここはいらないものを買ってくれたり、掘出し物のアイテムを探したりできるんだ。だから、手持ちのアイテムの中でいらないものがあったら、さっさと売ってゴールドに変えてしまおう。

この街では、絶対に会わなければならない人物がいる。前回のストーリーを読んで分かった人もいるだろうけど、そう、占いの店にいるサラだ。彼女は、キミにひとつのお願いをするだろう。それがキミのするべきひとつの目的となるんだ。そして、もう一人、この街のどこかにいるマスクをつけ黒い服を着た男を探そう。

街を出たら、北西の方向にある村を訪ねよう。そこには、家が3軒ほどあり、そのひとつが村長の家だ。彼もキミに冒険の目的を教えてくれるだろう。

さあ、キミの冒険はもう始まっている。自分の夢をつかむんだ。よーし、今度こそ立川で親子丼を食うぞ！

（文／デイヴ菅原）



▲防具屋の“ディオス”。ウデなんか組んじゃって、ずいぶん偉そうじゃんか！



▲武器の店“ロゼッティ”。ロゼッティ洗顔パスタ、なんちゃって……、知らないのォ



▲この人が村長。ヒミツを守れるかって？私は口がかたいので有名なのを知らないのね



▲取引所の“ピム”。ごめんね、今のところ売るものがなーんもないの



▲オォッ！　これぞ占いの店“サラ”じゃないか。なるほど、私のことを探していたんだ

立川発!"Ys"モンスター小図鑑



しっかし、いつ見てもファルコムのモンスターには感心するな。キャラデザインが実にうまいんだよね。だから敵キャラといえども、あっ、こいつカッコイイとか、キャッ、かわいいなんて声をあげちゃうわけ！

神殿1階


レスコイド
巨人族の首だけが命を持ったもの


ライアス
突然の環境の変化で狂暴になっている


ディンベル
片手に魔力を帯びた剣を持ち攻撃する

神殿2階


ウノヌ
片手に大剣を持ち、猛牛のように突進


ブルナー
ちょこまかと動きまわり糸をはく


ルーター
火に燃えるものは何でも燃やす死霊

フィールド


カーロイド
小人族の中で特に戦いが好きな者たち


オークロット
かしの木で作られた怪物。こん棒を持つ


リーボル
犬狼とも猛狼とも呼ばれる

廃坑1階


ナブロウ
強力な電気を持つ触手で攻撃してくる


グリエル
ゼリー状の体を有している。目が弱点


オスクロス
巨大なミミズのおばけ。体は人の2倍

廃坑2階


ケラストン
空から舞い降り鋭いツメで攻撃する

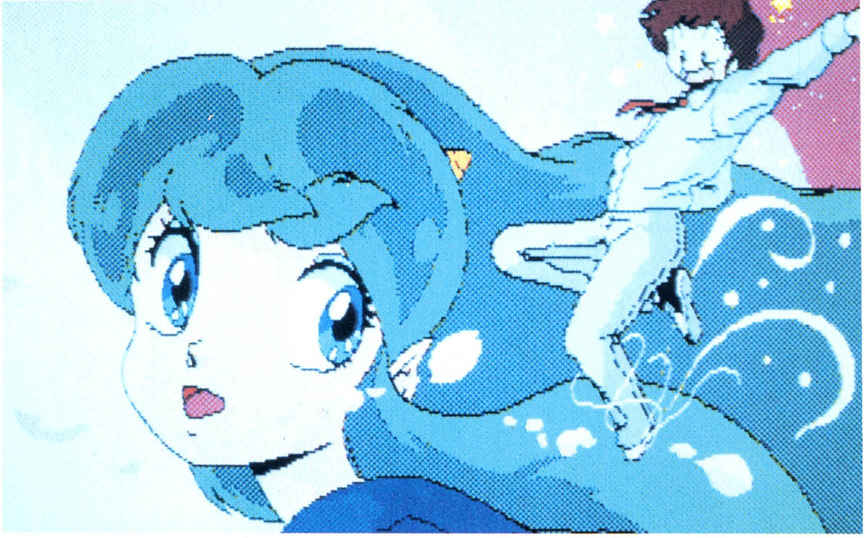

ウヌガン
全身を皮のよろいで包んだ死人

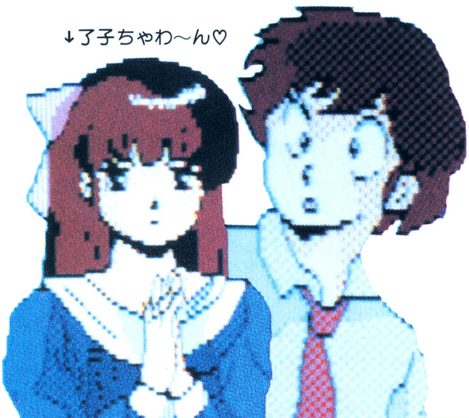




うちら、了子のパーティーに呼ばれたっちゃ！

ある日諸星家に、黒子が了子からの招待状を持ってやってきた。誕生パーティーのお誘いだ。
『なお、会場へ一番早く着いた方には、了子さまのステディとして……』
「了子ちゃーん、今行くからねー！」
あたるの心は弾んでいた。
「うちも一緒に行くっちゃ。ステディって、そんなにおいしいのけ？」
ラムがあたるに抱きつく。
〈ふっ、ラムのアホ。勘違いしおって！〉
——オホン。そーいうわけで、私・諸星あたるは今、面堂邸入口にいるわけだが……。なっ、なんじゃあ、この群集は！
「みんなステディが目当てだっちゃ」
——うーむ、驚いとるヒマもあるまい。
「用意・スタート！」
黒子が号令を発したとたん、
「わ〰〰〰〰っ！」、と群集は四散した。





↓了子ちゃわ～ん♡

How To Win

●マイクロキャビン ☎0593-51-6482 PC9801、8801SR、X1シリーズ 6800円

第1回

うる星やつら

いやっほー！ うち、ラムだっちゃ。みんな元気してたっちゃ？ こんどパソコンで、うちらのAVGが出たっちゃ。ダーリンや終太郎、他のみんなも集まって、またまた大騒ぎするっちゃよ！



会場までの迷路を通り抜けるっちゃ！

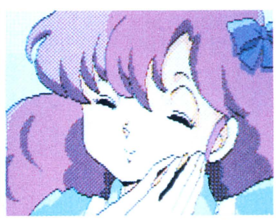
ふっ、バカどもが。欲に目がくらみおって。
「ダーリン、西に受付があるっちゃ」
どれどれ。おっ、黒子がおる。
「ようこそ、諸星さま。では招待状をお預りします」
おれは招待状と引きかえに、「宝箱レーダー」をもらった。これで宝箱をさがして、ゲームに必要なアイテムを集めていくのだそうだ。
「ここの屋敷は迷路になってるっちゃ。ダーリン、うちら絶対優勝して、ステディ食べるっちゃ！」……アホが。
了子ちゃーん、待っててねーっ！



登場人物の紹介PART1だっちゃ♥

↓竜之介
男手一つに育てられた熱血少女。せえらあふくとぶらじゃあに執着心を燃やす











↑ラム＆あたる
ラム。宇宙人の鬼娘、あたるに首ったけ。
諸星あたる。歴史上まれに見る浮気男

↑面堂了子
面堂財閥の令嬢で、終太郎の妹。性格、きわめてインケン

↗ランちゃん
ラムに復讐するために地球に来た……ハズだが!? 二重人格者

→サクラ
友引高校の保健医＆巫女＆大食漢。なぜか錯乱坊の姪

こんなに凝った迷路を作るなんて、金持ちってヒマだっちゃねーっ!?



迷路にはさまざまな仕掛けがございます。くれぐれもお気をつけくださいまし

スタートから北へ２ブロック歩くと、ぽっかり落とし穴が開いとった。男どもの集団が積み重なって落っこちとる。
おろか者どもが。単純なワナにひっかかりおって。
「あわれだっちゃねー」
だいたい、さっきの歓迎札からしておかしい。面堂にしちゃあ、親切すぎる。——とりあえずもう一度さっきの札を見て、スタートに戻ってみるか。
「あれ？　ダーリン、サイフが落ちてるっちゃ」
なに？　おおっ、もうけっ☆——なんだ、400円しか入っとらん。まあ、もらっておいて損はなかろう。拾われるよりましじゃ。
「んもうっ。ダーリンったら、セコいっちゃ！」





←「ダーリンの、浮気者っ!!」
「どわわわわわ〜〜っ!!」
↓「ベルトコンベアだっちゃ。うちら、どこへ行くっちゃ？」



→（右）歓迎札をいっぺん見てから、スタートに戻ってみるっちゃ。（左）落とし穴にハマった、あわれな姿だっちゃ。コースケもいるっちゃよ



↖↑こんなところに地下通路があるっちゃ。ランプを使わないとまっ暗で危ないっちゃよ！
←「もらえるものはもらっておくのだ」「ダーリンったら、あやしいと思わないのけ、もうっ!!」

↓レーダーを使えばどこに宝箱があるかわかるっちゃ♡あっちに反応ありだっちゃ!!ダーリン急ぐっちゃよ





→鍵さえあれば鉄柵の先に進めるっちゃ
↓どわーっ！地雷原に踏みこんだァ！







↑レーダーで宝箱を……。くそっ、だれかに先をこされとるじゃないか





ランちゃん、サクラ、竜之介…話しかけないことには、なにもわからないっちゃ

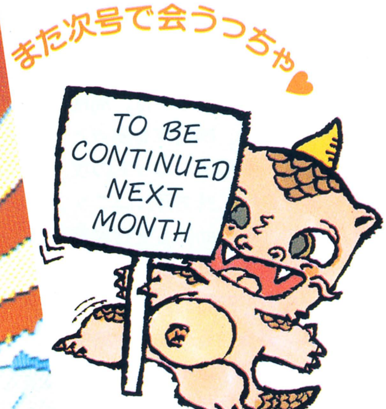
とにかく、歩かないことには話にもならん。——おやっ、そこにいるのは、ランちゃん♡
「ダーリンっ!!」
（ドバババババ！）ふんっ、……ラムのやきもちやきが。このくらいでめげるおれではないわい。
あっ、今度は竜ちゃんだ。竜ちゃー……（みし……鉄拳の音）
「ダーリン、さっきのサイフ、竜之介だったっちゃ。ほらっ、返してあげるっちゃ」
こ、このように話しかけながら進めていくわけで（よろ……）どわっ！（ぼそっ☆落とし穴）——えーい、来月は負けんぞっ!!



↑面堂終太郎
面堂財閥の御曹子で、暗所&閉所恐怖症。あたると敵対関係にある



→竜之介の父
浜茶屋「海が好き」の再建資金を稼ぐことしか考えてない、神出鬼没の妖怪おやじ



●システムソフト ☎092-524-4403／PC9801シリーズ／9800円



バナナ共和国発、至急救援部隊を送られたし！

RED BEARとの相つぐ戦闘を終え、休暇を許されたのもつかの間のことだった。ある日、総司令部へ呼ばれた俺に、１通の命令書が手渡された。

バナナ共和国――。今まで聞いたこともない、四方を海に囲まれた南海の小国だ。最近、この国で政変が起こった。RED BEARの力を背景に、島の権力を独占してきた〈赤バナナ党〉の政権に対し、〈青バナナ党〉が反乱を組織、一斉蜂起を企てたのだ。

現在、〈青バナナ党〉は島の西南部に本拠地をかまえて、われわれの救援を待っている状態だ。いっぽう〈赤バナナ党〉は、優勢な軍事力を動員して、共和国の工業地帯ともいうべき東南部一帯を完全に掌握している。

俺の部隊は、劣勢な〈青バナナ党〉を支援する第１陣に選ばれたのだ。

部隊へもどって出動命令を告げると、案の上、部下たちは強情な戦闘工兵気質をむき出しにして、不平をのべたてた。

俺は不平の種がつきるまで、いわせておくことにした。これは戦闘の前の一種のセレモニーだ。連中にしても、命令が絶対であることはわかっている。

そろそろ時間だ。俺は立ち上がり、指示を待つ部下の顔を１人１人見まわした。皆、一人前の兵士の顔をしている。出動は明後日――。

特集！IIゲーマーにおススメの優秀兵器はコレだ！

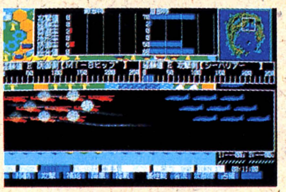
どの陣営にも、他国にはない個性豊かなユニットがある。IIでの過酷な戦闘を勝ち抜くには、それらのユニットの分析が不可欠だ！

シーハリアー

シーハリアーには大きなメリットがある。空港が不足した戦場、空港から離れた戦線で、補給車からの補給さえあれば継戦OKなのだ。

使いかたとしては、局地的戦場で、補給車を拠点として、敵輸送ユニットの攻撃をしたり、味方陸上ユニットの進撃を助ける支援攻撃に使用するのが効果的だ。

なお、空戦能力にもすぐれ、あらゆる局面に対応できる西側プレイヤーには欠かせない兵器だ。


▲敵攻撃ヘリにとって、シーハリアーは恐怖のマトだ。1機も逃がすな！

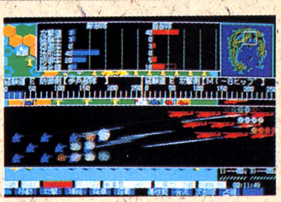

▲空港を必要としない身軽さが、野戦軍の支援任務にうってつけの理由だ

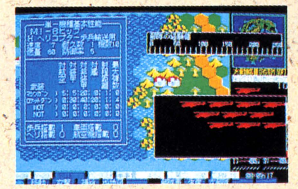
Mi-8ヒップ

汎用（はんよう）ヘリの名が示すように、Mi-8ヒップは輸送ヘリであるとともに、大量の武装搭載能力をもつ。

とくに、そのロケット弾による攻撃は、歩兵、装甲車にとっては頭の痛い問題となる。決定的な破壊力はないにせよ、ヒップの絶え間ない攻撃によって、西側ユニットはしだいに戦力をそがれ、脱落していく。

歩兵キラーの名を欲しいままにする、東側の陰の主役だ。


▲歩兵キラーとしてのヒップの強みを、キミは戦いの中で学んでいくはずだ


▲搭載武装容量の大きさが、この攻撃ヘリの一番のウリだ。心してかかれ

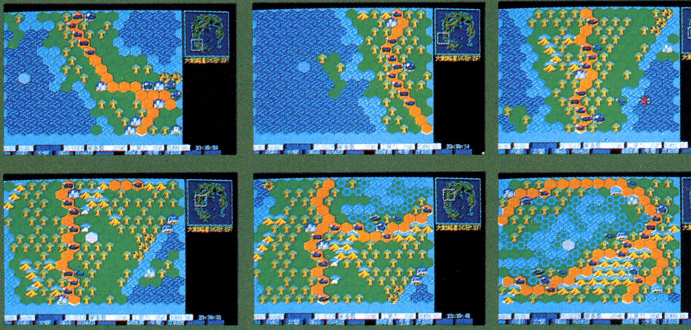
イラスト／中村亮

決戦！バナナ共和国 MAP

海をへだてて敵味方の首都はわずかな距離にある。が、実際は辛く長い陸上の進撃が戦局の帰趨を決定する。忍耐力が試される戦場だ！

補充部隊

補充計画の良否が、この戦いのキーポイントとなる。とくに、海上の最短コースを通って進撃することのできる海上・航空ユニットに比べ、陸上ユニットには延々の道のりが待っている。中盤以降、敵首都への戦線が近づくにつれ、味方の生産拠点からの補充は、距離的に苦しくなってくる。航空ユニットなど、軍事予算を圧迫する兵器の生産は最小限にとどめ、代わりに安価な装甲ユニットを切れ目なく、大量に送り続けよう。このシナリオが、キミのゲーマーとしての真価が問われる重大な局面だ。

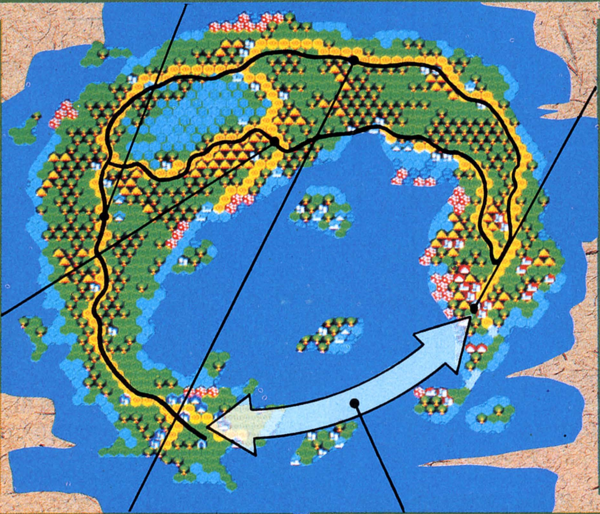




▼中立都市を占領しながらの進撃には、細かな計画が必要になる

第１方面軍

敵首都攻撃の主力である第１方面軍には、味方陸上兵力の大半を集中する必要がある。長い行軍を、都市占領、敵空軍の襲来など、多くのトラブルを解決しながらこなさなければならない。大軍を迅速に動かす──これが第１方面軍のテーマだ。



敵首都

島の西南端に位置する敵首都は、航空ユニットの進入をのぞけば、距離的にBLUEの陸上兵力から守られている。東には多くの工業群を控え、工業力の優位を生かして、REDは緒戦から多くの航空ユニットを投入してくるはず。前途はけわしい。



▲REDの拠点で生産される航空ユニットは、輸送中心の編成だ

第２方面軍



▲装甲ユニットの進撃の早さに、補給車はなかなか追いつけない

島の北側を走る道路沿いに進撃する第２方面軍には、快速を利用した装甲部隊中心の編成がベストだ。燃量が続くかぎり前進し、都市占領は後続部隊にまかせる。どれだけ早く、敵の領土に踏み込むか、それが陸上兵力すべてに共通する問題だ。

敵侵入ルート

両陣営を結ぶ最短距離である敵侵入ルートでは、ゲームを通じて多くの航空決戦がおこなわれる。工業力に優るREDは、緒戦から輸送機による空挺作戦を実施してくるので要注意。シーハリアーなどの航空ユニットを動員して、敵をたたいていこう。



▲敵は繰り返し輸送ユニットを投入、強襲空挺作戦をおこなう

軍事予算を考りょして緻密な計画を立案せよ

MAPを見れば気がつくと思うが、海(空)路と陸路では、敵首都への距離がまったく異なる。一見したところ、海上の最短ルートを通っての空挺・上陸作戦がベストのように思える。が、問題は軍事予算。初期設定時の限られた予算の枠内で、これらの作戦を継続して行うのは不可能に近い。そこで空軍は専守防衛の最小限の兵力にとどめ、陸上兵力中心の作戦計画が必要となる。この計画のメリット(長所)としては──。

①ユニットが安価であるため、毎ターン、大量のユニットが生産できる
②やはり価格が安いために、一部隊が全滅したとしても戦局にあたえるダメージは少ない

デメリット(短所)としては、海(空)路に比べて何倍もの距離を走破する必要上、常に燃料切れなどの問題に悩まされることだが、ここがゲーマーの腕の見せどころともなる。すみやかな都市占領と、補給ユニットを効果的に使用して、大遠征を成功に導こう。このシナリオでは、キミの補給・補充についてのストラテジックな感覚が試されてる。

決戦！バナナ共和国

1.敵首都への長い道のり

小隊が青バナナ党の本拠地に揚陸された頃、すでに本格的な戦闘は始まっていた。共和国湾内に浮かぶ島周辺で、味方のシーハリアーがMiG-21と遭遇、相方ほぼ互角の損害を被ったようだ。これをきっかけに、最短ルートを通っての、敵の航空攻勢は激化することが予想される。翌日、俺の小隊は第1方面軍のブラッドレーにのりこんだ。敵首都への長い道のり――。これから先が思いやられる。



◀BLUEの第1ターンの生産。敵機の襲来に備えて、ハリアーを生産しているが、本来は陸上ユニット中心の編成だ。大遠征が始まる



▶REDはあくまでも海空戦重視の編成だ。第1ターンに生産した護衛艦隊が、後になって勝敗の明暗を大きく分けることになる

2.敵空軍の圧力大、湾内の島を失陥

快速を利した味方装甲部隊は、ようやく島の中央部に到達、REDの野戦軍を数ヘクス先に臨んだ地点で停止している。俺の小隊は前戦のやや後方に残された工場地帯の掃討に従っている。今のところ損害はゼロだ。情報によれば、最短ルート上での航空戦は、すさまじい消耗戦の段階を迎えている。劣勢のわが空軍は、敵輸送機を多数撃破したものの、数でまさるREDは護衛戦闘機を投入、ついにルート上にある島がREDの手に陥ちた。戦局は、ややREDの方に傾いている。今後の陸上兵力の本格的な展開に期待したい。



▲疲労した味方空軍の警戒網を破って、輸送機が襲来。対空兵器の必要性を痛感！



▲陸を行く味方先鋒は、まだ島中央部に達せず、敵の動きを横目に焦りはひろがる

ワンポイントOP1



この戦闘で、しつこいくらいに繰り返しても、言い足りないのが補給車の使用法。戦闘部隊と一緒に移動して、弾薬の補給を欠かさないように常に戦線の背後に配備するのが最もオーソドックスな使い方だが、そのほかにも、たとえばシーハリアーの基地として使用する方法もある。空港の少ない戦線の背後に、シーハリアーの拠点を築いておけば、AFVキラーの攻撃ヘリを先手を打って捕捉、撃滅することができる。

〔バトル・オブ・青バナナだ！〕

敵侵入ルート上にある島周辺では、ゲームを通じてもっとも多くの航空戦が戦われた。戦闘の跡をふり返る！



▲緒戦から中盤にさしかかる頃。かろうじて島へ歩兵を降ろしたものの、数ヘクス先のヒップが不気味だ。敵艦隊もまだ完全戦力だ



▲敵戦闘機の前に、ハリアー部隊は壊滅。わずかに戦力の半減したハリアーが輸送機へ向かうが、現在防空網は最悪の状態となっている



▲味方歩兵は掃討され、島には再び敵戦闘工兵が降り立った。頼みの綱はハリアーのロケット爆撃。陸上でも戦局はヤマを迎えていた



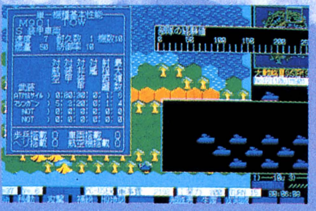
▲戦いは終盤に近づき、かつてのREDの航空戦力は見る影もない。空の戦いでは、満を持したBLUEの総反撃が開始されていた

3.島中央でのファースト・コンタクト

陸上での本格的な戦闘が始まった。M901TOWを中心とする威力偵察部隊が、都市にたてこもる敵戦闘工兵と接触したのだ。結果は惨敗。シーハリアーの戦術爆撃で、かろうじて敵戦力を半減させた。戦闘工兵は市街戦に強い。敵にもプロフェッショナルが揃っているらしい。この戦闘を機に、島中央部の森林地帯で敵AFVとの交戦が報告された。わが軍は、主として攻撃ヘリを用いた対AFV戦術で、敵により多くの損害をあたえている。敵侵入ルート上での航空戦では、全力をつくしての対艦攻撃が成功、依然として劣勢ながら、敵艦隊に深刻な打撃をあたえたようだ。



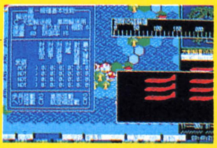
▲燃料切れ寸前の装甲部隊が、ようやく敵と接触。激しいバトルが展開された



▲この戦いで最も感謝したいのがM901TOW。安価なうえに、軽快な動きが魅力！

OPERATION

ワンポイントOP2



輸送ユニットへの攻撃は、戦闘機のもっとも重要な任務だ。見た目は地味な仕事だが、戦局への影響は何にもまして大きい。とくに輸送機は、価格も高いうえに、通常2ユニットの部隊を積んでいるので、何はおいても狙うべし！

4.快進撃！　島中央部を制圧！

敵侵入ルート上での、REDの圧力が急速に衰えてきた。第1方面軍が傍受した敵無線によれば、打撃を受けた艦隊を再建するために、軍事予算の大半が費やされたという。そのため航空機の生産はストップ、陸上でもわが軍はナイフでバターを切り刻むような快進撃を開始した。が、まだ戦局は楽観を許さない。敵戦線の背後に待機していたハインドが進撃の急先鋒であったブラッドレーの1部隊を捕捉、おびただしい被害をあたえたという。シーハリアーの大量配備が望まれる。



▲敵戦線に完全戦力のハインドが控えている。戦闘はそろそろヤマを迎えている



▲先月紹介した裏ワザのひとつ、戦力分布図だ。戦力の優劣がひと目でわかる

なお、敵侵入ルートにわが軍のイーグルが初めて登場、艦隊再建後の敵の反撃に備えて島周辺を飛行している。

戦局はしだいに大詰めを迎えてきつつある。

5.赤バナナ壊滅！　敵首都降伏

敵はあくまでも侵入ルートに固執しているらしい。輸送機をともなった敵艦隊が出港したとの報告に、今や圧倒的な優勢を誇るわが空軍は出動、敵艦隊はイーグルのS爆弾の餌食となり、そのことごとくが海の藻屑となった。ほぼ同じ頃、シーハリアーの支援を受けた第1方面軍は、第2方面軍のAFVと合流、首都前面での敵の組織的抵抗を制圧した。首都には、〈赤バナナ党〉に忠実なZSU23シルカの対空部隊がたてこもり、激しい市街戦を展開しているが、もはやこれ以上の戦闘は虐殺に等しい。



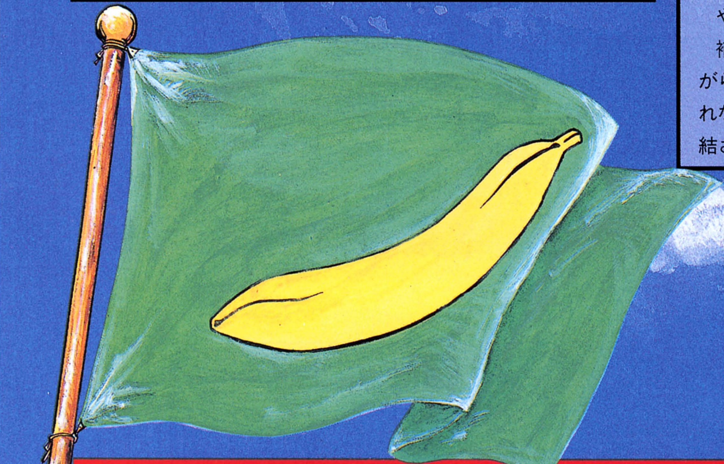
▲ついに敵首都を目前にした！　長かったこの遠征も終ろうとしている

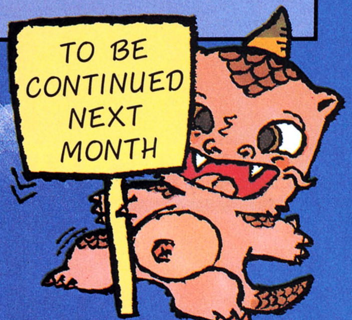
やがて敵首都は陥落。

補給切れに悩まされながらも、わが軍は史上まれな大遠征を成功裏に終結させた。



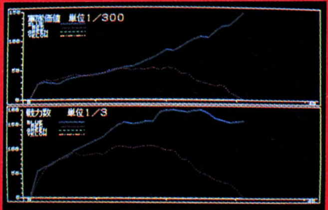
▲これも裏ワザのひとつだ。比較的楽な戦いだったので、ユニットの経験値は低い



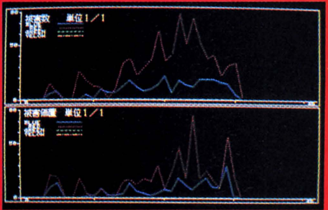


講評　補給・補充の恐ろしさを痛感するシナリオだ！

今回の作戦は、われながら幸運に恵まれていたと思う。中盤以降の戦闘で、敵艦隊に打撃をあたえたおかげで、敵は補充計画を大幅に狂わせ、そのシワ寄せが戦線の崩壊という最悪の形で表された。そこまで意図しておこなったわけではないので、今でもあの敵の急速な弱体化が信じられない。が、それはそれとして、ワタシが考えているのが、空挺・上陸作戦の可能性だ。キミたちもいい作戦があったらぜひ教えて欲しい。



▲なだらかなカーブを描いて、REDの戦力は下降線をたどっている。航空ユニットの消耗に補充が追いつかなかったのが要因だ



▲REDの被害数に注目。中後半の大きなヤマは、空挺作戦の失敗を物語る。輸送機は、充分な護衛なしには使ってはならない

※このサンダースJr.の「大戦略II通信」では、キミたちの考えた『大戦略II』の攻略法を募集します あて先は「大戦略II通信」係まで

工画堂スタジオ ☎03-353-7724／PC8801SRシリーズ／8800円

PSYCHIC WAR COSMIC SOLDIER2 VOL.1

ついに『コズミックソルジャー』の続編『サイキックウォー』が堂々完成だ。前号での予告どおり、今月から始まる連載で、『サイキックウォー』の魅力をあますとこなく紹介するぞ！　さぁ、リアルタイム超能力戦のはじまりはじまり〜っ！



敵人工惑星基地を爆破すべくソルジャーが立ち上がった！

さて、連載第1回目ということで本来ならストーリーの紹介とか画面の説明なんかをやるワケだけど、その辺はなぜか先月号にバッチリ出ているのでそっちを見てもらうことにして（「それじゃ連載2回目だ！」などと深く追求しないよーに！）このゲームの最終目的である敵人工惑星基地の爆破に向かって、さっそく行動を起こしていくことにしよう。

スタート地点は「中立衛星ラムサ」。ここには前号でも紹介したように『バイオルーム』、『リペアルーム』、『バイオキープルーム』といった便利な施設があり、いわばプレイヤーの行動拠点といったところだ。一番最初にやることは、一緒に戦ってくれる仲間を見つけてパーティに組みこむこと。幸いこの「ラムサ」内の敵は『ガスルージ』一種族だけで、あとは仲間だから、楽に3人集めることができる。仲間を見つけたら『オペレーション』コマンドの『もちものをみる』で能力を調べてみよう。体力やサイキック能力は種族によって異なっているから、どの種族とパーティを組むと有利になるか…という判断材料となるのだ。「フムフム、こ



FRIENDS 人は石垣、人は城、旅は道連れっ！

前作と同じように、ゲームスタート時点ではな〜んにも役に立たないアンドロイド（ま、目の保養ぐらいにはなるけどね）とプレイヤーのみ。これじゃいくらなんでも敵さんにはかないっこないから、味方を捜してパーティを組む必要がある。ただし、今回は自分を含め4人までしかパーティを組めない（前作では5人）から、よ〜く考えなくちゃいけない。なぜかというと、種族によって能力や、使える超能力が違うからなのだ。『バイオキープルーム』を上手に使って、その時その時のベストメンバーでパーティを組もうぜ！



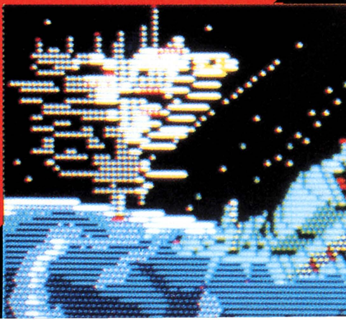
▲味方はけっして攻撃してこないから、情報を聞くなり仲間にするなり思いのまま



▲このミントンには、パーティに入ってもらった。見かけによらず、いい戦士だ



◀バイオキープルーム。パーティを組む順番もここで変更できる。もちろんキープもできるよ！



BATTLE

超能力者同士の戦いはスゴイのだ!!

このゲームでは、突然敵が現れてきてすぐに攻撃をしてくるので、素早い対応が必要だ。しかも出てくるのは敵ばかりではなく味方もいるので、まちがえて味方同志で殺し合い…なんてことにならないよう気をつけなきゃいけない。同志討ちを防ぐ意味でも早めに『シールド』能力をもつ者をパーティに入れ、誰か出てきたら、すぐ『シールド』を張り、相手を見きわめよう。

戦闘は超能力が中心だけに、見ためもすごい。戦士の体をオーラが包み、ビームとなって敵を倒し、あるいはシールドとなって敵の攻撃をはね返す。戦況が不利ならば、テレポートして文字どおりかき消すように消えていく…。右の写真のとおりなんだけど、実際は素敵にアニメーションしててもっとカッコイイのだ！

ビーム



◀お互いにビームを撃ち合っているけど、今のところは互角だね

シールド



◀サイキックパワーは減るものの、体力はまったくの無傷なのだ

テレポート



◀戦況が不利と見たら、逃げよう。ムキになっても損なだけだよ



◀BIGストックに潜入。さて、どうやって金庫を開けようか?



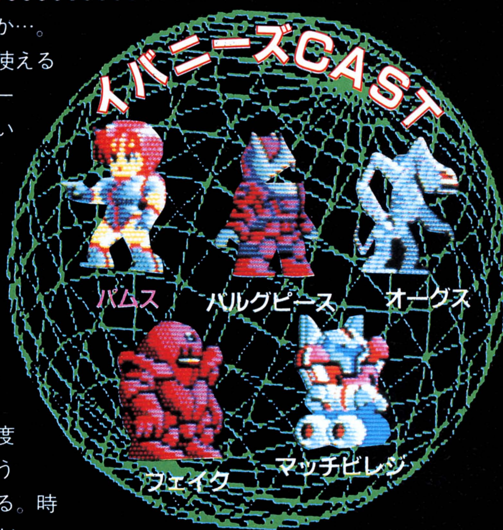
◀金庫をこわすことにした。サイキックってホントに便利



◀マップを見つけたら、すぐに攻撃をしかけて来たよ。やな奴

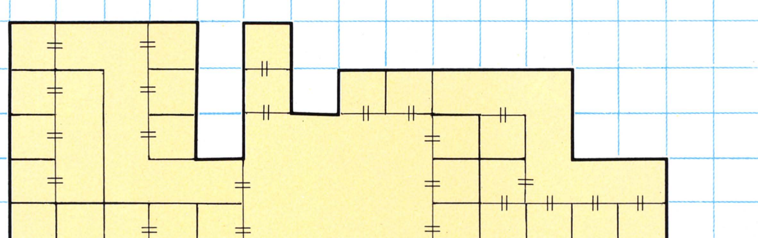
いつは『シールド』が使えるのか…。おっとこいつも『シールド』を使えるぞ。それだったらこっちはトレードに出しちまおう」なんて具合いにね！（サイキック能力は、1人が持っていると、全員がその能力を使えるようになるのだ）そうそう、サイキックパワーの上限や、レベルアップ時の体力の上限の増えかたといったものは、同一種族といえども個人差があるみたいだ。

パーティを組み終えたら、今度はひたすら情報収集。会う人会う人み～んなから話を聞いてまわる。時には敵からも話を聞いちゃうのだ。

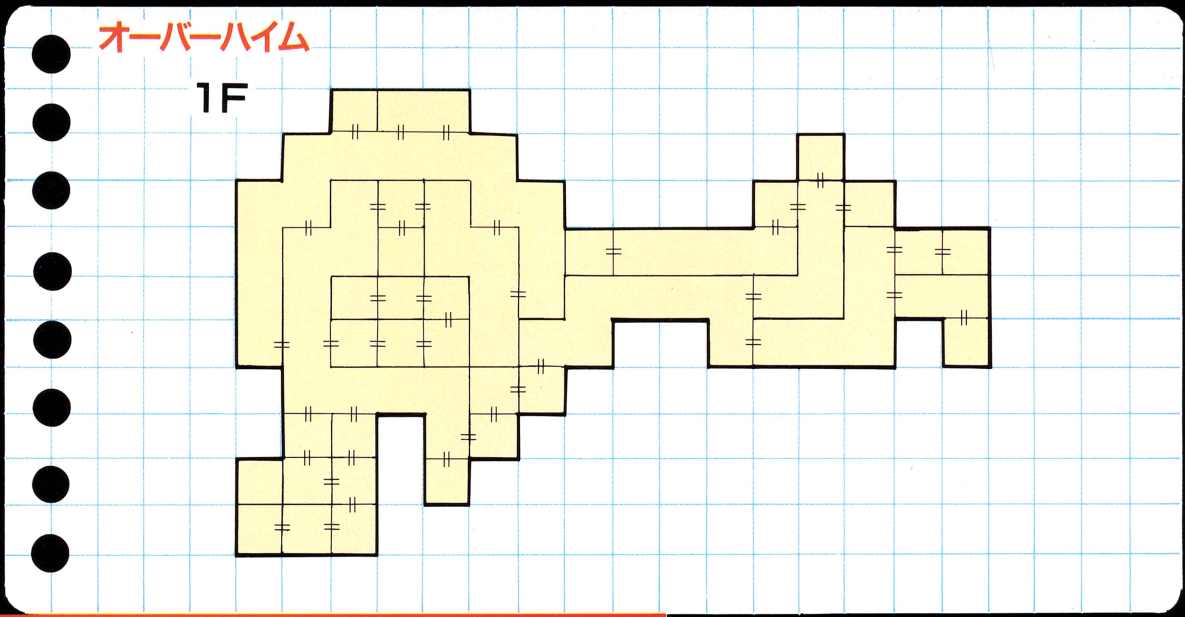


イバニーズ

1F



この白地図に書き込もう！



情報をもとに、次なる攻撃目標は…イバニーズ星に決定！

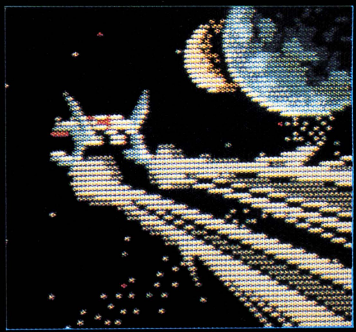
では、これまでに集めた情報をもとにして少し考えてみよう「東側のロウカに仲間の部屋がありますよ(フムフム、あそこのことだな)」「南側のロウカは重要です（何のことだろ？）」「ガスルージは由緒ある貴族の名前だ（なんだこいつは…)」などなど。さすがに「ラムサ」ではそう重要な話は聞けなかった。でも「この衛星の地下にだいじな部屋があります」ってのは重要そうだな、覚えておこう。

そうこうするうちに、全員レベルが上がり、ガスルージ　は楽々倒せるようになったので、他の星に行ってみようと思う。とはいえ、どの星から行けばいいんだろ？…と、その時ちょうど出会った仲間からこんな情報が得られた。それは「イバニーズ星の基地は防御が手薄です」というもの。よーし、いざイバニーズ星へ向けて出発だ！

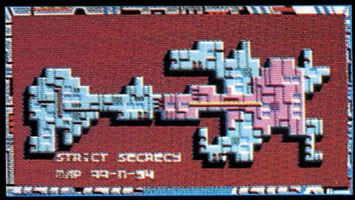
「うげっ！」イバニーズ星で最初に会った敵『マッチビレジ』にいきなりやられてしまった、あーあ。もの哀しいBGMとともに、アンドロイドが1人で泣いている画面になってしまった。「SD3657年の1人のサイキック・ソルジャーが死んだ……これによって同盟の希望は断ち切られたのであろうか……」う～ん、見事な演出。前作では「ウォルフはこの地で倒れた」だけで、寂しすぎたもんねっ。それにしてもこの『レクイエム』って曲、いいなぁ……などと、ほけ～っとしている時じゃなかったのであった。なんで負けたのか敗因を分析してみよう。どうやらムキになって攻撃したのがマズかったみたい。

敵を倒すのに、ビームばかりに頼っていたからこんな結果になったんだな。つまり、シールドを張って、敵がサイキックパワーを使いはたすのを待てば、勝手に自滅してくれるはずなのだ。と、おあつらえむきに敵が出現！　さっ

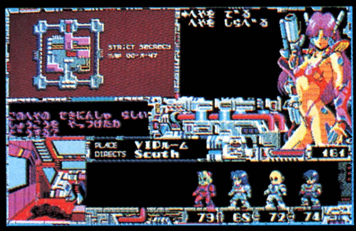




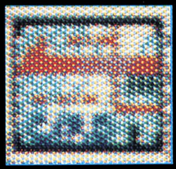
▲宇宙を行くスペースシップ。ホートOUTから出発だぁ！



▲これはオーバーハイム星のマップ。マップLE　金庫の中にあるよ



▲VIPルーム内にいた将校も、われらがパーティの前にはあわれ黒コゲ



◀将校の体を調べるとVIPカードが出てきた。何に使うのかな？

そくこの作戦を使ったら、狙いどおり自滅してくれたぞ！　これは、こちらの3倍のサイキックパワーを持ってる敵までには有効な作戦だけど、サイキックパワーの消耗も激しいから、どうしてもという時以外はシールド＋テレポートで逃げるべきだね。

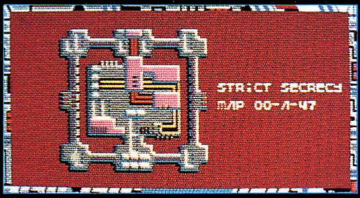
かくしてイバニーズ星を歩きまわっていると、『NRSルーム』という部屋を見つけた。そして部屋の中を調べてみると、『Yontry』って薬を手に入れることができたんだ。この薬を飲むと体力、サイキックパワーともに最高ポイントまで回復できる。仮に体力はあっても、サイキックパワーが減っていたら迷わず薬を飲もう。薬はいくらでも手に入れることができるからね。

さらに奥深くへ潜入していくと、『BIGストック』という金庫のある部屋に行きあたった。金庫をこわすと、中から出てきたのは中立衛星のマップの『マップPO』。うーん、今いち役に立たないかな？　でも、もらっておこう。

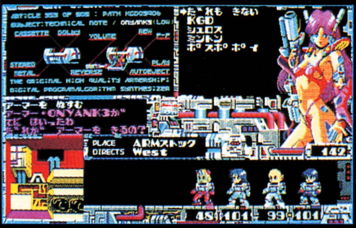
新しい情報が手に入った。降参した敵は「将校は大事な物を持っている」というのだ。といっても将校がどこにいるのかわからない。だからあいかわらず、あっちうろうろこっちうろうろしていると、『VIPルーム』を発見！　想像通り出てきた将校をやっつけ、『VIPカード』を手に入れたのだ。

イバニーズ星をひと通り歩きまわり、（1ケ所行けない所もあったけど）先に進むことにした。次なる星はオーバーハイム！　さすがに敵も強い。だがこちらにも心強い味方が現れたのだ。前作でもおなじみの『ウッチャム』だ。彼女は『デュプラスト』という敵の姿に変身する能力を持っている。降参した敵の姿に変身すると、敵は味方だと思って攻撃してこないのだ。それどころか楽に情報まで聞けるんだ！『デュプラスト』のおかげで敵が3匹もいる所にあるアーマー『ONYANK3』もらくらく盗めたし、途中で変身を看破られはしたけど、アンドロイド用の新機能となる『コンバース』も見つけた。さらにはオーバーハイム星のマップ『マップLE』も！　快調快調！　この調子で来月もいくぞっ!!


▲『コンバース』は『リペアルーム』でセットしよう。スイッチを入れるのも忘れずに！

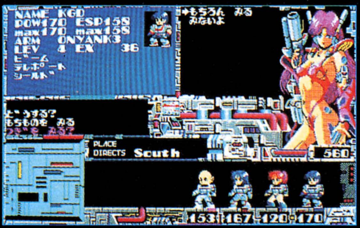


▲ポイントセンサー（コンバース）を作動させたところ。左下にいるんだけどわかる？

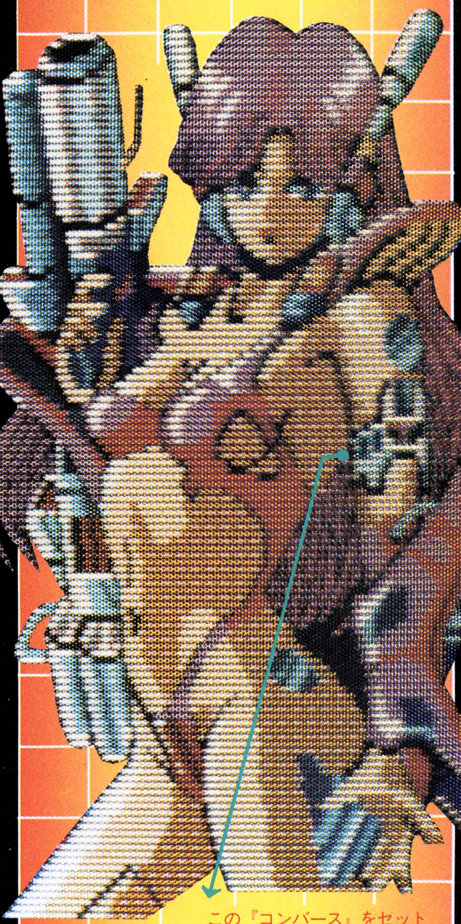

▲アーマー、ONYANK3を手に入れたぞ！ちゃんとキャラも装備してくれるのだ


▲『デュプラスト』使用中。み～んなカスルージに変身しちゃうのだ


▲アンドロイドとはいえ、女の子を泣かすようなマネはしちゃいけないぞ！


▲これが今月の成果。レベル4で、シールドの超能力もおぼえたよ！

アンドロイド○○がドレスアップ！



この『コンバース』をセットすることによって、基地内のどこにいるかを教えてくれる。ただし別に、マップが必要

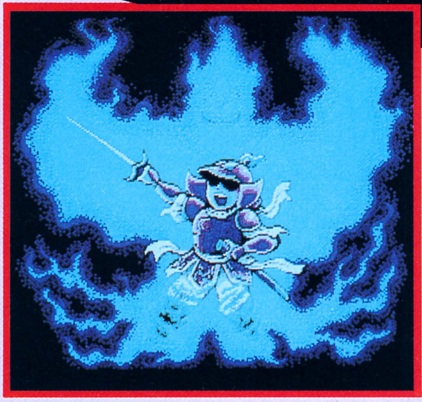
今月の成果は『コンバース』と呼ばれる腕輪。これからどんなアクセサリー（装備のことね）を見つけてアンドロイドがドレスアップしていくのか、みんなも楽しみにしていて欲しい。（それにしても、『アンドロイド』じゃいくらなんでも色気がなさすぎるから、早いところ素敵な名前をつけてね！）



●エニックス ☎03-366-4345 PC8801シリーズ 7800円

GANDHARA

ガンダーラ



エニックスのアクションRPG『ガンダーラ』が発売されて早一カ月。今ごろはコンプティーク片手に、人間界、地獄界を歩き回っているシッタールも大勢いると思うけど、こっちはひと足先に"餓鬼界"へ踏みこんだのだ！

どこもかしこも氷づけ。クーラーがなくても涼し〜いんだぜ

まずは解毒剤を手に入れれことが目標だ／る

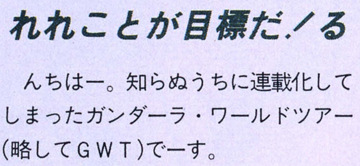
んちはー。知らぬうちに連載化してしまったガンダーラ・ワールドツアー(略してGWT)でーす。

これまでは、人間界、地獄界とまわり、あちらこちらにあるお店なんかを紹介してきたけど、どうだった？　ゲームをプレイする時に、少しはガイドブックとして役に立っているかな。そうだと書いているこちらもうれしいけどね。そうむずかしいゲームじゃないから、もうクリアしたなんて人もいるかも知れないけど、そういう人はまあおいといて、まだ地獄界を抜けてきたばかりというキミ、今度は一転して涼しい世界"餓鬼界"を旅するからね。準備はいいかい？

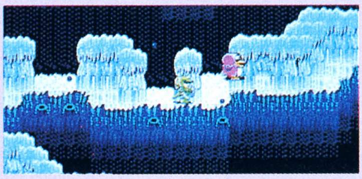
えーと、地獄界が炎に代表される灼熱の世界だとしたら、さしずめこちらは氷でできた冷凍の世界だと思ってもらえば良い。どこもかしこもカチンカチンに凍りついているんだ。まるでヒマラヤか南極みたいだけど、だからといって主人公のシッタールが歩いていても、寒さのために遭難するなんてことはないからご安心のほどを。

地獄界からのほら穴をトコトコと歩いてくると、「地獄塔」というところに出てくるはずだ。ここがこの世界の出発点。ここからだだっ広い「飢えの氷原」を横切って行き、まず最初に訪れるのは「毒消洞」と呼ばれているところ。どうだい、もう名前を見ただけで、どんなところか察しがついたんじゃないかな。ここまで行って「食料はあるんだろうな」なんて大ボケはよしてくれよな。そうさ、ここでは解毒剤が手に入るだけだ。これは絶対に手に入れておくべきアイテムだ。今まで毒をくらったことがないから、これからも大丈夫なんてのは、ちと甘いぞ。この餓鬼界にいる邪神は、人間界や地獄界と違って、毒攻撃をしかけてくるニュータイプのやつらが混じっているんだ。もちろんBEADSがなくっちゃ売ってくんないけど、これは多めに買って損はないアイテムだよ。

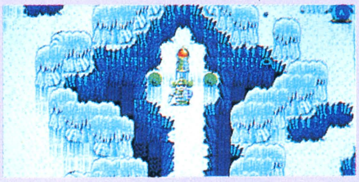
「毒消洞」をあとにして、今度は氷原をタテに横切って北へ（上へ？）と歩いていこう。そうすると階段らしきものが見えてくる。これを上がったところが世に言う「冷酷迷地」だ。地獄界でもところどころで見かけたけれど、通れそうで実は通れない場所がいくつもあるところだ。ちょっと見はとまど



▲鬼首台。保護色の邪神がいるのだ



▲胎蔵岬のほそーい1本道。落っこちんなよ！



▲これがストーパー。ちょっと早すぎたかな？



▲ボコボコと穴の開いた、その名も虫くいヶ原



▲ひょうきんな姿のペンギンさん

▲保護色の憎いヤツに注意！

▲クラゲです。ちょっと肥満気味かな

▲ペリカンがスキーをはいてるのです……

▲バンザイをしているこの人が、餓鬼界のボス・鬼子母神なのだ！

うかもしれないが、「急がば回れ」という感じで歩けばなんてことはない。

これを左に折れて回廊に入っていくと、ありがたいお助けの樹「癒しの樹」を発見できる。もちろん「癒しの樹」がヒットポイント回復の菩提樹だということはこれまでと同じ。そうそう、取材の時に聞いたエピソードをひとつ。ゲームの開発中、テストプレイをしている時にね、この樹に必死になってたどりついたのは良かったんだけど、祈ろうと思って樹の方を向いている間に、後ろからついてきた邪神にバサッ！一巻の終わりなんてことがあったんだって。悲惨でしょ。そんなのはあんまりだ、という意見が出て、それ以後は祈っている時には攻撃を受けないってことに改めたそうだ。まあ、ドジといえばその人もドジだけど、みんなもそんなことのないように、ヒットポイントは早めに回復しておくようにね。

邪神名事典！ 笑うべからず!!

人間界

類名	色	固有名
邪鬼	黄 緑 水色 白 白	酒鬼（しゅき） 妄鬼（もうき） 婬鬼（いんき） 盗鬼（とうき） 殺鬼（さっき）
雲鬼	緑 黄 赤	積雲（つみぐも） 綿雲（わたぐも） 雨雲（あまぐも）
跳鬼	赤 水色 青	勃鬼（ぼっき） 素鉄鬼（すてっき） 蛇無鬼（じゃんき）
岩鬼		
シャボン鬼 （射梵）		
火山鬼砲		
入道		外道（げどう） 邪道（じゃどう）
火天		陰火（いんか） 陽火（ようか）
雷神		

地獄界

類名	色	固有名
骨剣士	水色 黄	陰剣（いんけん） 鬼剣（きけん）
独楽骨鬼	白 黄 水色	木独楽（きごま） 金独楽（かねごま） 兵独楽（べーごま）
頭骨鬼	白 黄	石頭（いしあたま） 刃怪頭(はげあたま）
飛骨鬼	水色	
骨蜘蛛	水色 黄	女郎蜘蛛（じょろう） 兵隊蜘蛛(へいたい)
跳頭鬼	白	
骸骨砲		
九曜天		円天（えんてん） 球天（きゅうてん）
焔魔天		明天（めいてん） 暗天（あんてん）
荒神		

餓鬼界

類名	色	固有名
変菌鬼	黄 水色 緑 紫 赤 青 黒	月日（げっか） 星宿（せいしゅく） 災火（さいか） 雨水（うすい） 悪風（おふう） 亢陽（こうよう） 悪賊（おぞく）
氷山鬼		
暗外鬼	水色 黄	水暗外 黄暗外
跳羽鬼	黄 紫 赤	黄羽（きはね） 桃羽（ももはね） 赤羽（あかばね）
猛氷類鬼		
氷鬼砲		
岩天		小岩（こいわ） 大岩（おおいわ）
梵天		兵梵（へいぼん） 非梵（ひぼん）
鬼子母神		

邪神のなかにはいいやつもいる。やたらと折伏しちゃいかんぞ！

今年のお中元は羽衣をいただきました

さあて、お次は「光明洞」に行ってみようか。ここもお店になっていて、地下のダンジョンを冒険する時に必要な、“月光石”というライトになる石を売っている。これはすぐ必要というわけじゃないから、場所をチェックしておいて、あとでまた来よう。

今来た道をまたもどって、「冷酷迷地」の北にある階段を上っていくと「渇きの氷原」というのっぺりしたところに出る。これをまだまだまっすぐ行くと、また階段があるから、それを上る。すると、扉みたいなものが見えるだろ。ちょっと入ってみよう。画面に現れるのはこの世界でよく見かけるペンギンさんだ。おっと、だからといって折伏しちゃだめだ。このペンギンは邪神じゃないんだ。それにどうやら病気らしい。このペンギンさんを治してあげると、羽衣なんてのをもらえるんだぞ。えっ、何に使うか分からないって？　いいの、いいの、もらえるものはなんでもいただく。この精神がＰＲＧには必要だ。それにお中元のシーズンでもあるので気にしない。

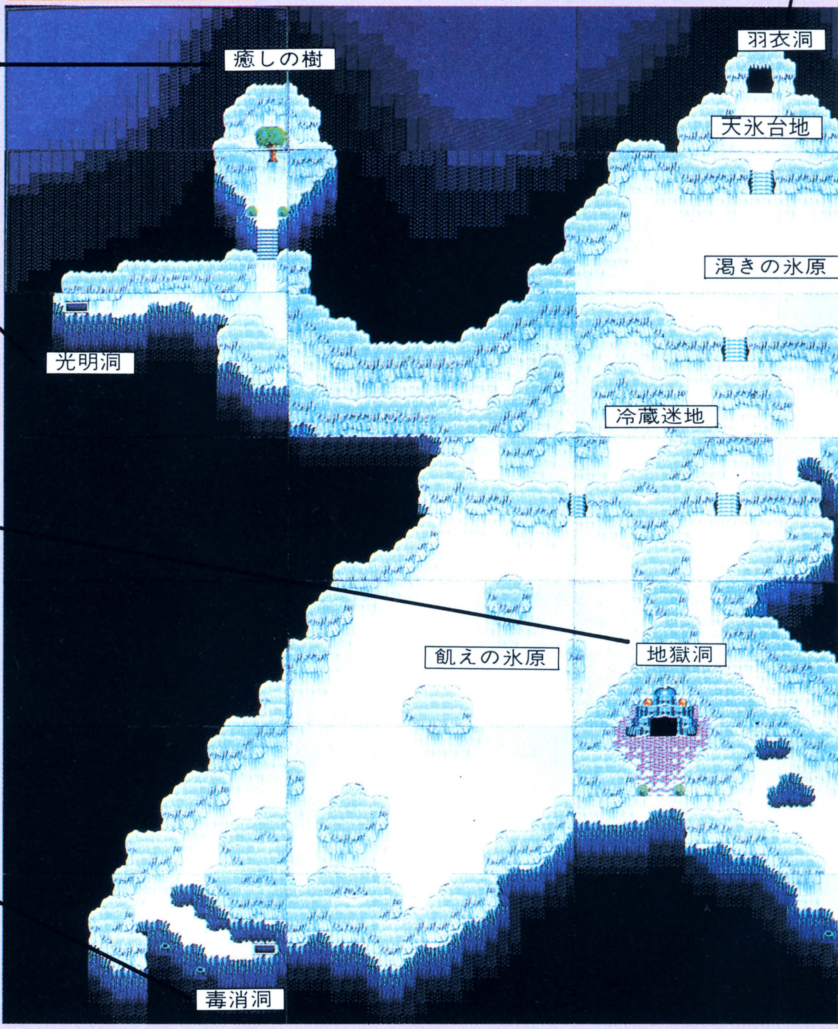


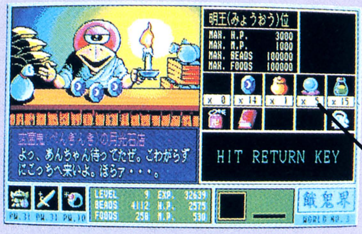
◀癒しの樹。この菩提樹のおかげでシッタールの冒険は続くのだ

ペンギンさんを助けたら、またもどって「渇きの氷原」を通り「冷酷迷地」に入っていき、来た時とは違うもうひとつの階段をさがす。東側にあるはずだよ。そこから続く長ーい１本道をずーっと行けば、うるわしのストーパーをおがめるんだ。ここに行くのは、もうこの世界の最終段階だから、今行ってもしようがないかも知れないけどね。

餓鬼界

●餓鬼界は、氷づけのと〜っても寒い世界なのです。登場する邪神も寒そ〜なやつらがい〜っぱいなのだ。ちょっと厚着をして(？)ゲームをスタート！？





▲光明洞。ここではペンギンさんが月光石を売っているのだ



▲前も見かけた冥府魔道。地獄界に続いている



▲邪鬼が解毒剤を売っている、その名も毒消洞

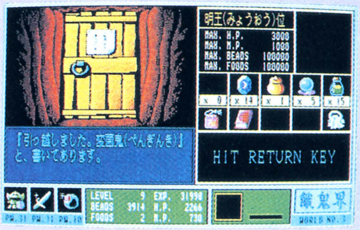
これでだいたい見たよな、と思ったら大間違い。初めの出発点に今一度舞いもどってみよう。実はここから東に行くと、こっちからしか行けない世界の残りが待っているんだぞ。なんかいっぱい穴の開いてる「虫くいヶ原」を通りぬけ、道なりにひたすら歩いていくと、2本目のありがた～いお助け菩提樹「安らぎの樹」をみーっけ。どうやらこの世界には2本だけらしいね。ちょっとここでひと祈りして先を急ごう。道はまだずーっとのびて、最後の秘境（？)「闇洞」へ、そして、待ってましたの「不動の寺」へと続いているのだ。不動の寺では、その時の経験値によってまた新たなアイテムをくれるから、レベルアップしたら訪ねてみるといい。もうひとつの「闇洞」は、その名の通りダンジョンになっている。怖いからちょこっとのぞいただけだけど、邪神も強そうだったぞ。ここに入る時は、前に紹介した「光明洞」で月光石を買うのを忘れずに。

さて、これで全部見せましたといいたいところだけど、この世界にもひとつだけ入れなかったところがあったことを報告しておこう。それは、あの羽衣洞に入る前の「渇きの氷原」を横におれてまっすぐ行ったところにある。あることをしないと、ここでは入口が現れない。どんなことかって？　知っている人なら分かるから書かないよ。えーと、名前はね、なんと「如来洞」というのだ。なんかこの名前を聞いたら分かってきたでしょ。あとは自分で考えなさい。

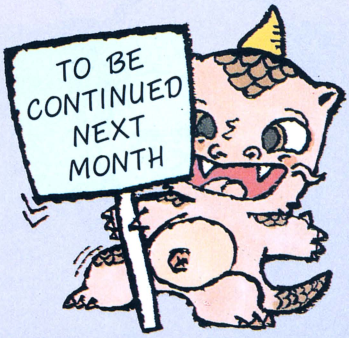
最後にひとこと。うわさによると、レベルが上がることと、位をもらうことを同じに考えている人が多いそうだけど、これは間違い。2つとも上げていかないと、先には行けないんだよ。

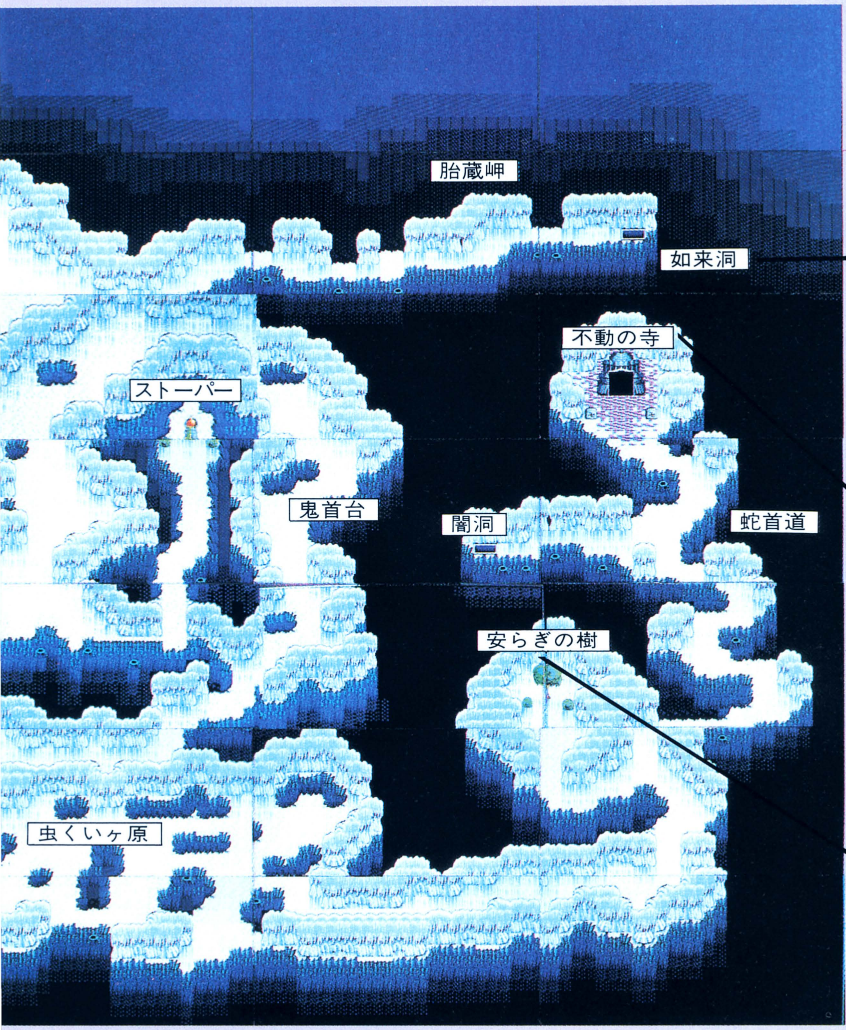


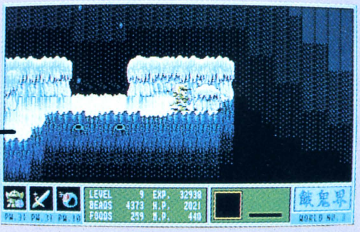
▲病気のペンギンが苦しんでいる羽衣洞だ



▲ン？　引越してしまったのか






▲如来洞の入口のはずだが、閉まってます。うーん困った！



▲不動明王のいる不動の寺。アイテムが手に入る


▲安らぎの菩提樹。なかなか良い場所にある



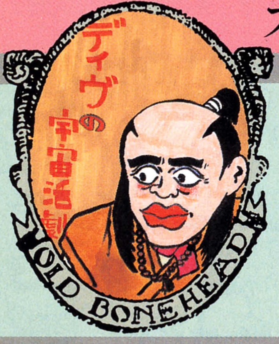
How To Win

T&E ☎052−773−7770
PC-8801シリーズ・X1シリーズ・FM77AV・MSX2／各7800円／MSX／6800円

ACTIVE SIMULATION WAR

DAIVA ディーヴァ 第3回

デイヴ菅原のガチョ〜ン！ 宇宙活劇

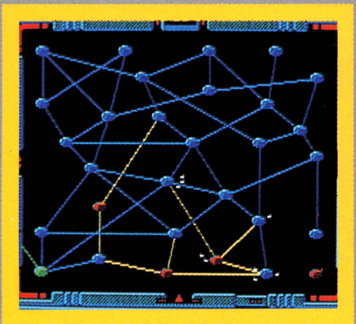


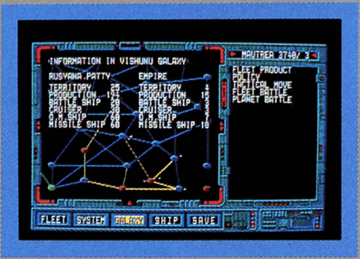
著者紹介：職業——（流しの）ライター　年齢——（2児の子もち、ローン有りの36歳に見えるけど、あっと驚く）27歳　趣味——……（たぶん、不気味なんだろなぁ）　週末——活字を忘れる（そして月曜に㊓に怒られる）　男はかくありたいね……（ケッ）　以上、CM風に読んでみてください。

ぼーくらはみんな、生〜きている〜♬生きているから歌うんだ〜♬　突然だが、私はこの歌がと〜ってもキライだ。んなことは別として、1カ月間のブランク（ズル休みではないぞ！）後の第3回、いよいよ核心に迫る……かな⁉

見よ！ これがデイヴの実力だ!! ガチョ〜ン

戦い……、人間が生きていくということは、つねに戦火の中に身をさらしているようなものだ。勝者もいれば、敗者もいる……。でェ〜い！　ハッハッハッハ、地球の習志野から通信を送ってきた杉山弦！　「デイブ菅原さんは、いつも艦隊戦はもちろん惑星戦もよいところまでいくのに、最後のつめでエンディングをまったく見ていませんが気のせいでしょうか？　かしこ」だと！　ハッハッハッハ！　これを見ろ、どうだ。1回目も2回目もいいとこまでいったようで、最後には帝国側に負けてしまっていたのは、ひとえにみんなを楽しませようとする私の涙ぐ





ましい心づかいだったのだ。しかし、ひとたび私が実力を出せば、まっこんなもんなのだぞ。青、アオ、あお〜！

残る帝国側の植民星は3つ、帝国軍艦隊も弱小艦隊を残すのみとなった。アァ〜自分がコワイ。私ってなんて強いんでしょ、ネッH氏……と聞いたところでどうせまたお茶を飲みに行ってるんでしょ。まったく……、ワッ！　あァ〜ビックリした。突然後ろから顔を出さないでよ。エッなんの話だって、だからこんなに帝国側を追いこんだ私は、なんて美男子じゃなかった、なんて強いんでしょっていってんの。いって、いって、ほめて、ほめて……、エッ、これでいいのかって？　な〜にが、30ある惑星のほとんどがこちら側の植民星だし、艦隊のストックだって帝国側はミサイル艦以外はみんなひとケタだヨ。生産なんかこちらが194に対して15しかないんだヨ、15だョ。あとは、帝国軍側の植民星3つをタタイてしまえば、もう艦船の建造もできなくなって帝国軍破れたリィ〜！　となるのは目に見えてるじゃない。エッ、われわれの目的がなんだったのか、もういちど考えてみろって？　ウ〜ン初めにH氏から電話あって、そのとき私は、ミカンに親指を入れたとこで、羽田空港に行って……、ビシュヌ銀河に来て……、そして、帝国軍と戦って……、勝っていると……、んでもって、もう1歩でビクトリィー！　ホラいいんじゃないか！　な〜んもおかしくない。

まァ、とにかく私に、ま・か・せ・な・さ〜い。スッパリとこの戦いにかたをつけてあげましょう（H氏、あきれてお茶を飲みに行く……）。

諸君！　いまやわれわれの艦隊にコワイもんなし。弱小帝国軍をイッキにひねりつぶしてしまおうではないか、ハッハッハッ。

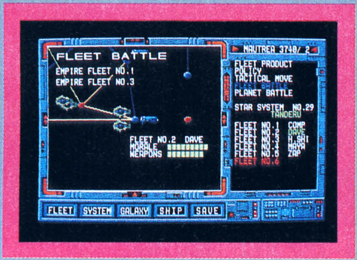
　イラスト／菅原敬

エンディングは近いぞ!

まず、帝国軍の弱小艦隊をいたぶって帝国側をビビらせてやろう、ヒッヒッヒ（ほとんど変質者だネ）。オッ、ちょうどいいところに帝国艦隊のNO.1と3がいるじゃないか。行け〜、イッキにフリートバトルに突入だぜい。

ワ〜、やっだ〜、ダッセ〜、ヒサン〜。2艦隊合わせても、たったこれだけしか艦がないヨ。よく恥ずかしくないな（自分だって、ついこのあいだまでこうだったろ）。

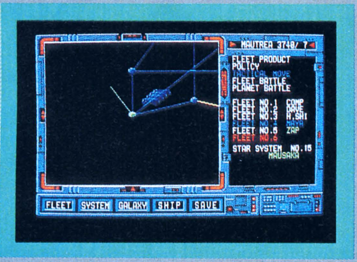
まァこのさい、ひと思いに倒してあげるのが人情というものでしょう。おまけに、アステロイドが3つあるじゃん。好っきやなァアスちゃん。まず90%の確率で、アスちゃんが多いときはこちら側が有利なのだ。さぁ、カル〜イ気分でやっておしまい。

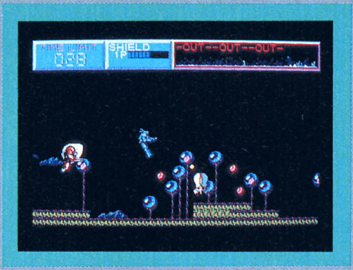




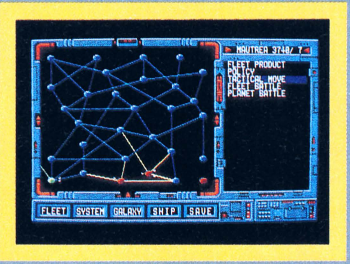
ホレホレ終るぞその1

帝国軍相手の、ほとんど弱い者イジメ的艦隊戦で、勝利をおさめたわれわれは、イッキに帝国側植民星攻略へとナダレこんでいった。いまやわが艦隊にとって、惑星戦など赤子の手を握るようなものだ（手をひねる、だろ！）。



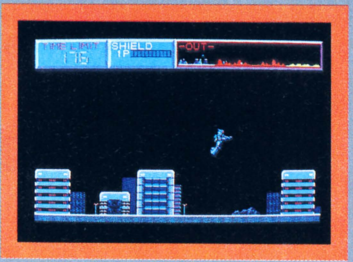


VICTORY

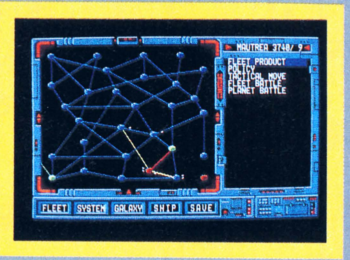


ドンドン終るぞその2

アレ！　勝っちゃった、まいったなァ〜ハッハッハ（わざとらしいヤツ）。いやァ、この戦いの終わり、つまりエンディングまであと1歩！投資を忘れていたので、クーデターが起きたけど、いまさらへのカッパだョ〜〜だ。



VICTORY

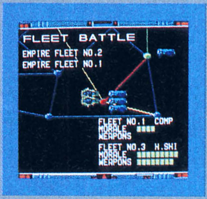


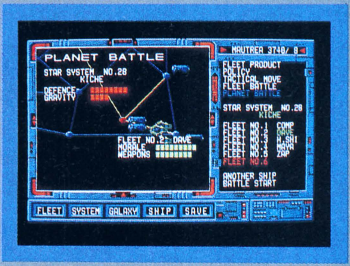
ヤレヤレ終るぞその3

私は、とうとう来てしまいました。いよいよ最後の惑星となったのであります。もういまとなっては、だれが見たってわしらの勝ちは決まったようなものだ。さァ戦いの手を休めるな、打倒帝国軍、エンディングへつき進め〜。

われらは、家畜の勢いで最後の惑星NO.28・KICHEへと向かった。

オッ、なまいきに弱小艦がいるぞ。まずコイツらから料理してやろう、と思ったら戦いの途中で逃げだしやがったぜい。まァいいか。とにかく帝国最後の植民星を倒すぞ！　ディフェンス8などいまのわしらにはへっちゃらだい。

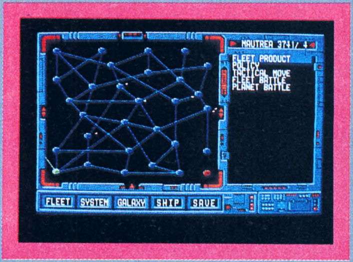






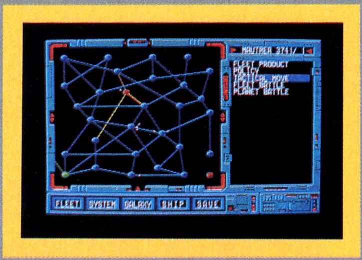
VICTORY

あァ〜つまらん！　こうもカンタンに制圧できたんじゃ張り合いがないなァ。いくら負けは目に見えてるったってもう少し抵抗してくれなきゃ（なんて不謹慎なヤツだい）。もうチョイチョイッてなもんで、お・み・ご・ととビクトリィー（自画自讃）。しっかしみごとにまっ青になったなァ、どこもかしこもビシュヌ銀河はブルー1色に染まってしまった、壮観。こうなれば、もうあとは流浪の民と化した帝国弱小艦隊をタタクだけだ。いくぞ〜っ、といいたいが、そうアセルこともないか、お茶でも飲んで……エッ？

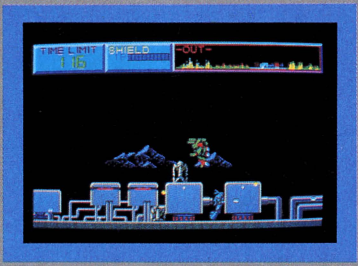


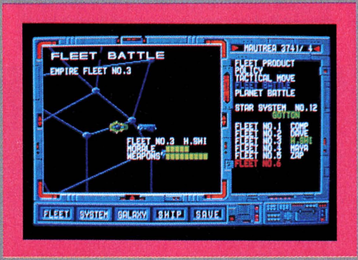
帝国軍最後の悪あがきじゃ

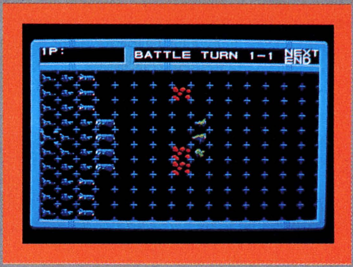
デェ〜イ！　なんてヤツらだ。このままおとなしくしていれば、見逃してやったかもしれないのに（そんな気は毛頭ないくせに）、あろうことか、こちらの植民星を制圧するとは。しっかし、よくそんな戦力があったなァ？　敵ながらアッパレなヤツ、アッハッハッハッ……デェ〜イ、んなこといってる場合じゃなかった！　ゆ・る・さ・ん、とことんヒネリつぶしてくれるわ。全艦隊、帝国軍植民星へ向けて、出発だァ〜!!



チックショ〜、寄るゥなァ〜、触わるなァ〜はじけェ〜て飛ォぶゥぞォ〜♪（柔道一直線……知らないかなァ？）。ウ〜きつい！　しっかりきついじゃないか。そりゃそうだよな、自分の植民星のときにドンドン投資をして、ディフェンスやその他のパラメーターも、めいっぱい上げといたんだから、いく







ら帝国軍に制圧されたばっかりでも、せいぜいディフェンスが１下がるぐらいだもんネ、防衛体制は完全だよな。だけど私は負けないぞ！　デェ〜イ!!

あァ〜よかった、なんとか勝つことができた。よし、残るは帝国軍最後の艦隊だけだ（さっきもこんなこといってたなァ）。ハッハッハ、キミたちの運命もこれまでだ、さらば帝国軍よ……、ドッカァ〜〜〜ン!!

戦いが終わり、ディーヴァ側に勝利が得られた。

だが、シヴァ・ルドラはもはやこの宇宙空間に存在していなかった。

そもそも、シヴァ・ルドラとは、なんだったのか？　アスラとは？　そし

F L E E T

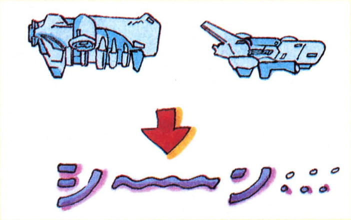
基本編

勝ちたきゃ見よう！見れば勝てる………かな!?ガチョ〜ン

諸君！　キミたちは、惑星戦のアクションシーンだけを重視していないか？　しかし、マコトのディーヴァプレイヤーとなるためには、艦隊戦もクリアせねばならない。だが、アクションはお得意なんだけどこうゆうのはいまいち勝てないんだよネェ、となげいている読者の声が、私には聞こえるのだ（空耳かもしんないけど）。そういうキミのために、今回は、フリートバトル（艦隊戦）の知っておかなきゃならない、いくつかのポイントを考えよう。

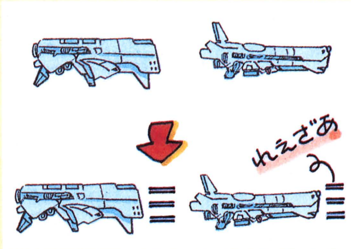
基本的なテクニックは、裏マニュアルで紹介したけど、今回はさらに図解入りでジックリと考えるから、そこでなげいているキミ！　ちゃ〜んと読んで、しっかりと実戦に生かしてくれ。それでは、読め！　読め！　読め……、ねぇ、読んでちょーだいよう。

たとえば……ミサイル艦の前に自艦があったら……？



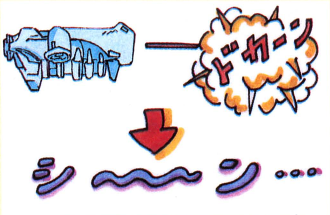
▲基本的に、ミサイル艦の前に自艦がある場合はミサイルは発射されない。つまり、ミサイル艦は先頭にある場合にしか使えない。

つまり……ミサイルを撃てる艦はすべて



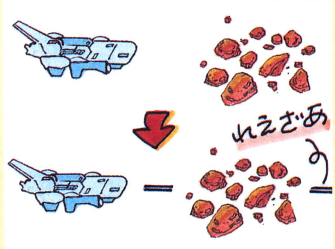
▲OM艦以外の、ミサイルを射てる艦はすべて前方に自艦がある場合にはレーザーのみしか発射することができないわけだ。

たとえば、艦の前にアステロイドがあったら……？



▲宇宙空間に漂うアステロイドは、ミサイルで撃った場合、２発であとかたもなく破壊することができる。

だけどレーザーを撃てる艦の場合

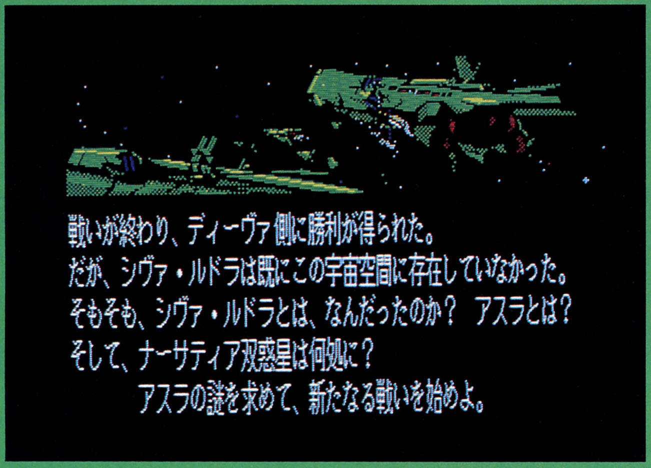


▲ミサイルで破壊することができたアステロイドも、レーザーを射った場合は通り抜けてしまう。

イラスト／渡辺天留子

て、ナーサティア双惑星はどこに？　アスラの謎を求めて、新たなる戦いを始めよ……。ちょっと、待ってよ何これ、ねェどうなってるの。アッ！　H氏はどこにいる?!　エッどこにいるかわからないって、すぐ探してこい！　ウ〜落ち着け、落ち着け、デイヴよ落ち着くんだ……、アァ〜だめだァ〜何も考えられないョ〜。H氏、早く来てち〜だァ〜い。ジャンジャン！

さァ〜て、よい子のみんなはもうわかっているよネ。そうだネ、デイヴはナーサティア双惑星を攻略することをすっかり忘れていたんだネ。じゃ、みんなでデイヴにバカヤロといってあげよう,ハイッ！



内藤VSデイヴのあまから問答

㋢どうも！　大失敗をしてしまった、バカヤロのデイヴです。

㈹どうも！　大失敗をするように仕組んだ内藤です。ちなみに私は88版のディーヴァとは、もうなんの関係もありません。

㋢ところで内藤さん、大失敗をしないためのポイントは？

㈹じつは、私はファミコンが好きなんです。

㋢たとえば、だれかに会ったりするとかじゃないんですか？

㈹ファミコンは楽しいですョ。

㋢たとえば、何かを見つけるとか？

㈹やっぱしファミコンですね。

㋢……ですね……、デェ〜イ！

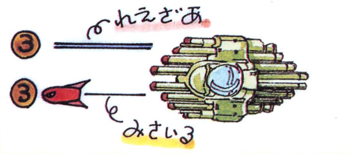


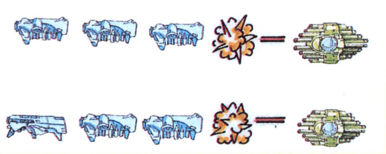
イラスト／中野豪

BATTLE

フォーメーション編

たとえば……戦艦を相手にする場合は　➡　**だからこちらのフォーメーションは**

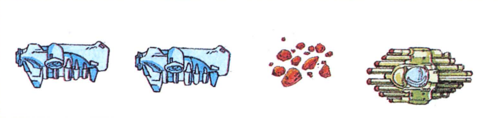




▲自軍も帝国軍も、戦艦が撃てるのはミサイル、レーザーとも3発ずつの全部で6発だ。

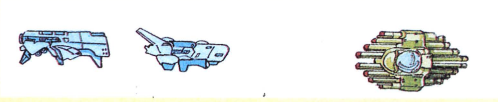
▲敵の射つ数と自艦の撃つ数とディフェンスを考え戦艦の前にミサイル艦を配置する。このとき、もし戦艦に余裕があったら、極力盾にする艦を減らそう。

たとえば……アステロイドがあいだに入っていたら？



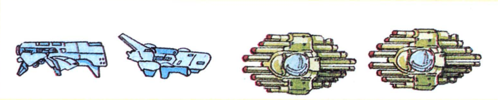
◀ここで、アステロイドとミサイルの関係を思い出してほしい。つまり、攻撃は帝国側が先になるのだから、アステロイドは盾となるわけだ。

たとえば……ミサイル艦をムダにしないで勝つ方法



◀もったいないが、ミサイル艦と巡洋艦を戦艦の盾とすれば、巡洋艦のディフェンスの分だけミサイル艦の数を減らせる。

しかし、こうなったら……？

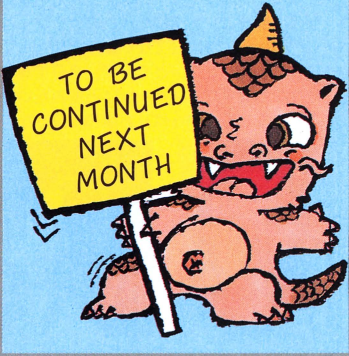


◀どのフォーメーションをとるにしても、相手の動きを予測して配置をしなくちゃいけない。

デイヴ菅原 大失敗記念 局地的大プレゼント！

というわけで、大失敗のオワビだ。読者に『ディーヴァ』グッズをいろいろプレゼントするぞ。何が当たるかは、当たってからのお楽しみ。ハガキに“デイヴのバカヤロ”と書いて（ついでにこの連載の感想なんかも書いてネ)、下のところへドシドシ送れ！

●宛て先　〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ケ谷KTビル4F コンプティーク「デイーヴァ」係



How To Win

●クロスメディアソフト ●☎03-486-9470 ●7800円 ●PC8801シリーズ(3枚組)



女子大生交際図巻

ハイっ！　先月号で岡田真弓クンをなんなく攻略した小田嶋師範。今月のターゲットは、お嬢様育ちの淑女（？）井上香織クンだ。ひとり言をつぶやくこと数度、さすが師範だ、あっという間に攻略してくれたゾ！“た・か・し”といっぱつで入力できるほど、カナキー操作も軽やかになったぜ！

苦労知らずの香織クンは、ハッピーエンドがお好き!?



小田嶋師範、おおいに怒りまくる!

うぅう暑い。何にもしたくねえ。

が、このクソ暑さにもかかわらず、『女子大生交際図巻』不定期突発連載は、あくまでも暑苦しく２回目に突入だ。うぅむ、日本は平和だなあ。

今回のえじきは井上香織、共立女子大に通う20歳の社長令嬢。おーし上等じゃねえか、と言いつつオレは、

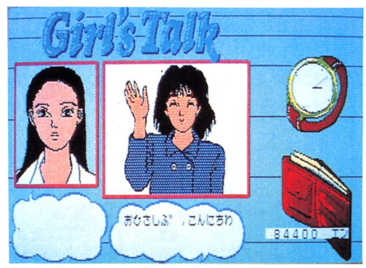
「コンサートに行かない？」

とカルーク誘った。するとどうだい

「ウレシイ。行く！行く！」

ときたもんだ。はっは、どうやらこの小娘はオレの真の目的がコンサートじゃなくてインサートだってことが分かってないらしい。

趣味はスキー、ゴルフに水泳。ふむふむ、つまりあんたは「ワタクシ、

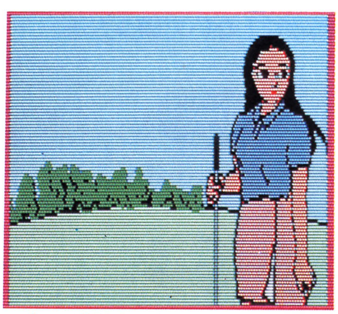


▲おっと、この女はだーれ！

お金には不自由してなくてよ」と言いたいんだね。よしよし、ガキが金持っててもロクなことないから、おじさんがぜーんぶしぼりとってあげるからね。

例によってケーキ屋でお茶飲んで、星座やら血液型の話して、それから寿司屋に行った。低カロリーだってことで日本食が好きなんだそーだ。でもって、好きな男のタイプは岩城晃一。それというのも「私をひっぱってくれそうだから」だとよ。

要するに人間が甘ったれてるんですな、香織お嬢様は。ケツは青、くちばしは黄色、脳みそはまっ白のお豆腐ってわけだ。まあ無理もないけどな。生まれつき低能なとこへもってきて苦労知らずに育っちまったんだから。



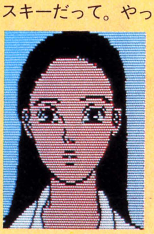
▲ゴルフが好きなんだとさ！

ターゲットは井上香織ちゃん

いっかにもお嬢様というかんじの香織ちゃん。背が高くて、やせてて、顔と腰の小さい人が好み。あっそう。理想は俳優の岩城晃一だそうだ。あっそう。でも、顔は分かるけど、腰が小さいってのはどういう趣味なんだろうな、まったく。

気になるスリーサイズは、上から154、80、58、85。こういうのはきっと、お嬢様タイプのグラマーというんだろうね。

門限は別に決まってないようだけど、10時までには帰るようにしてるんだとさ。どうりで、自分で誘っておいても、すぐ帰りたがるはずだ。スポーツは万能みたいで、夏はゴルフ、冬はスキーだって。やっぱりお嬢様は違うな。





香織ちゃんの表情5変化



こういうお嬢様には苦労というものを教えてやるのが基本だ。引っぱってほしいっていうんなら髪の毛でもなんでもグイグイ引っぱってやるのが正しい男の態度というものだ。



▲ディ、じゃなく今日はデゼニーランド！

お次は映画。当然ラブ・ロマンスだ。苦労知らずのお嬢様はハッピーエンドがお好きってわけで、映画の後、彼女はすっかりごきげんになった。

「おい、ねえちゃん、ハッピーエンドの幕が降りたら、今度はアンタの膜が破れる番だぜ」

おれは笑いをかみ殺したね、実際。

暗くなるまでに少し間があったんで、アンティークの店に連れて行った。

「わぁ、ワタシこれ気にいっちゃった。ほしいなぁ」

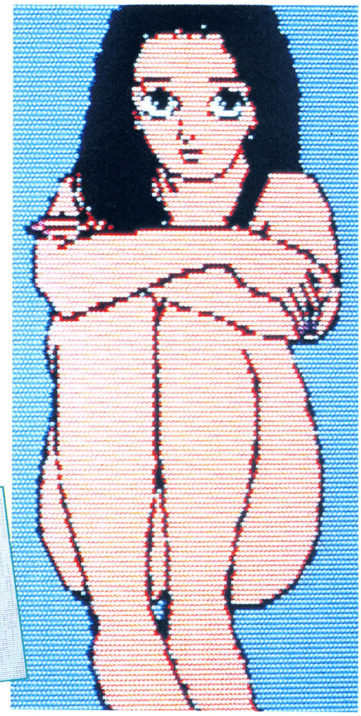
ざあけんじゃねえ！

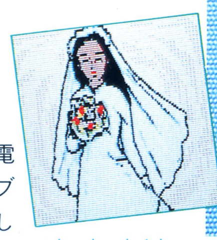
世界中の男が全部パパだとでも思ってんのか、お前は！……が、オレはケリを入れたい気持ちをグッとこらえて買ってやった。

いいか、女子大生は自動販売機だ。金を入れれば、切符が出てくるってことを忘れるなよ。

「わあ、うれしい、ありがとう！」

そう。これでいいんだ。9800円ぐらいは安いものだ。あとで10倍にして返してもらえばいいんだ。





▲な、な、なんと、ブライダルじゃよ！

ところで、お茶を飲んでる間に、何気なく電話に立ってホテル（ダブルだぞ！）をリザーブしておくといった基本を怠るヤツは一生童貞だぞ。満室地獄にはまってみすみすカモを逃した男は多いんだからな。

え？　予約がムダになったらどうするって？　セコイ心配すんなよ。いいじゃないか。ダブルベッドで一人かも寝む。これもまたひとつの青春の姿だ。それに、失敗は性交の母と言うではないか。

さて、うまいことホテルに連れこんでも、ベッドのセリフがダサいと香織お嬢様は帰っちまうから油断はきんたまってくれよな。

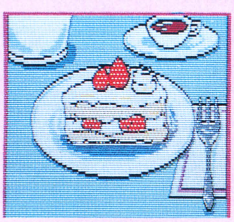
ここで諸君は「童貞やめますか？それとも人間やめますか？」という、人生の重要な岐路に立ってるんだからな。

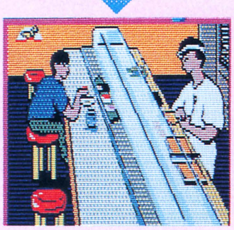
ヒントは、ずばり「岩城晃一」。このバーカーな役者のリキミっぷりをピッタンコンまねするのが得索だ。

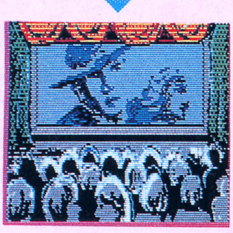
なあに、耳の穴にアブラぎったセリフを吹きこんでやればそれで決まり。なーにチョロイもんだ。

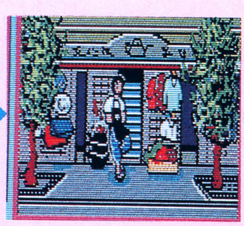
よーし、来月もこの調子でがんばるぞ！　それにしても最近の女子大生って、なんてわがままなんだろッ！

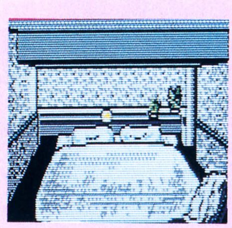
今日のデートコース

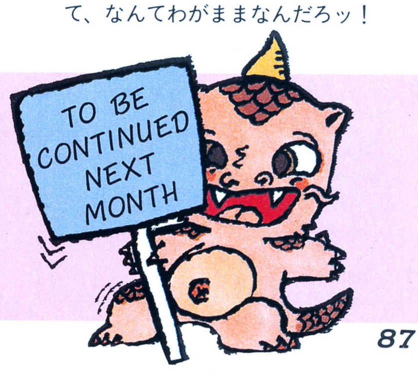










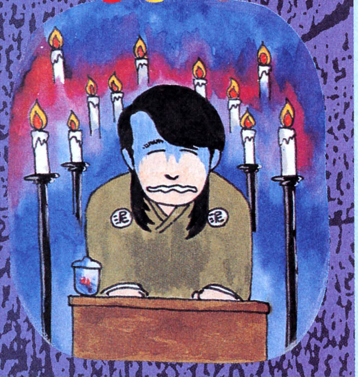




キワモノ

泥舞(でいぶ)の魔界通信

第二話



How To Win

ソフトスタジオWING ☎0975－32－3929●PC8801SRシリーズ／7800円

難問続出性格極悪決語入力
画面切換型魔界思想的遊戯

魔界復活

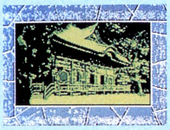
後編

ハァ〜イ！　みんな暗くなってるかァ〜い、みんな病気してるかァ〜い／　というかる〜いノリで始まった今回の魔界通信。前回にひき続き“魔界復活”の後編が始まるぞ、心して見るように。提供は、全日本魔界普及協会がお送りします…。

魔界は復活せり、急げ!!

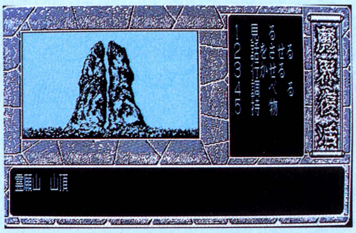
前編では、カルイさわりしか紹介できなかったので、今回は増永と神城が“霊願寺”に着いた所から、ジックリと進めて行こう。

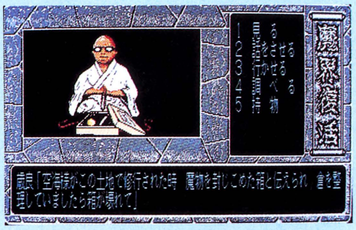
大分空港に着いた神城を、さっそく増永教授と霊願寺に行かせた。あっ！　ちなみに、このゲームはプレイヤーが神城、増永らの背後霊となって２人を動かして行くといった変わり物なんで、〜させたとかいう型になる訳なんだ。



霊願寺

霊願寺に着いた２人に、さっそく問題の巨岩がある山頂へ登らせてみた。しっかし、へんなカッコした岩だなァ。ひと通り調べさせたが、な〜んも出てこないのでひとまず下りることにしよう。境内に戻ってはみたものの、どうも気になるのでも１度登らせてみよう。巨岩の間を調べると、オヤ？　あれは数珠じゃないか！　さっそく神城に持って帰らせよう。境内に下りると？

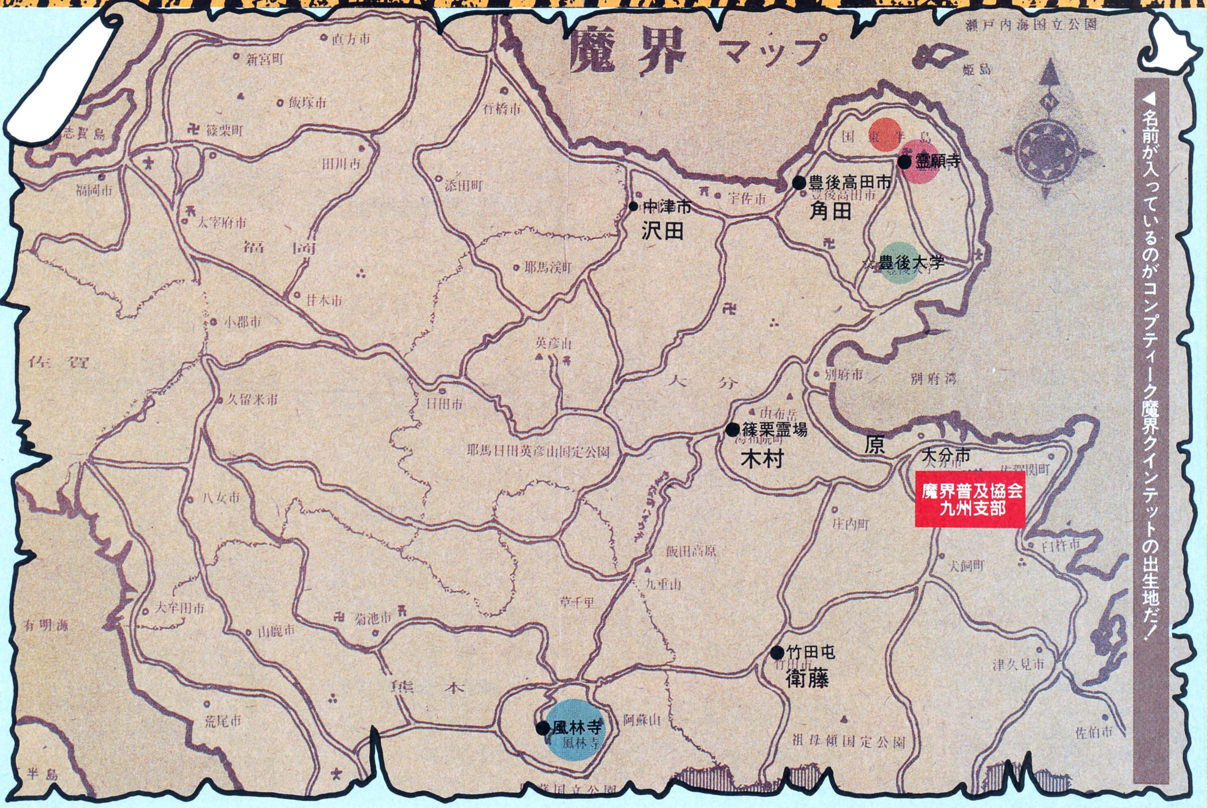






豊後大学

霊願寺の境内で、住職代理の歳良に会い、封魔経と開魔経について書かれた巻物と丸石を見せてもらい、借りようとしたのだが、歳良が貸してくれないのでひとまず豊後大学の教授の部屋まで戻って来た。う〜む、あのケチ坊主め、ちょっと貸すぐらいいいじゃないか！　いろいろと話をさせてみたが、やっぱり霊願寺に何かありそうだ。おや、電話だ。



◀名前が入っているのがコンプティーク魔界クインテットの出生地だ!



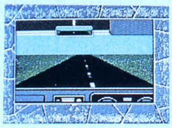
霊願寺

失踪した住職が、血まみれにの亡霊になって現れるという歳良からの電話で、ふたたび霊願寺へ来たけれど、やだなァ〜オバケはキライなんだよなァ。(オマエは背後霊だろう!) 本堂へ行かせてみると、歳良が真っ青になって震えている。話を聞き、丸石を手に取らせてみると、どうもコイツには何かあるようだ。すると突然、本堂の不動明王が光りだした! オイオイ! いったい何ごとだァ〜! 見ると3人とも金縛りにあっているじゃないか。教授に話をさせると、「魔界が復活した、お前達は選ばれし者、魔道を断て」と聞こえたと言う、ヒェ〜不動明王のおつげじゃ〜、丸石を持ってこの場はいったん引き上げよう! なんか変なことになってきたゾ。



磨崖仏

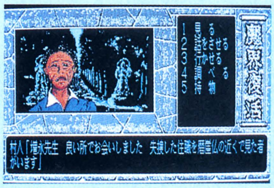
帰ろうと、石段の所まで来ると、ヘンなじいさんが走って来た。ナニ! 失踪した住職を見たって! よ〜し、さっそくその磨崖仏へ行かせてみよう。途中、村の娘に会ったので、住職のことを聞いてみると、国東塔で見たと言う、ヨ〜シ行ってみよう。案内すると言う娘を断わり、国東塔へ来てみたが、アレ、住職がいないじゃないか。と、そのとき! お〜! 住職が現われた。話を聞くと、住職はなんと妖魔になっていたのだ。住職は、数珠と照覧石を返せと言ってきた。だ〜れが返すか! すると、住職の顔が妖魔になっていくじゃないか! ヒェ〜! くっそ〜、ここまでか、と、その時。おっ、天の助け、住職は忽然と消えてしまった。呪文の主は、天角と言う行者だった。シブイ!

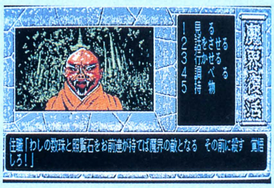


車中

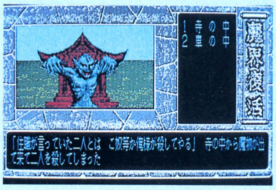
天角言わく、神城と教授には魔界に敵対する力が隠されていると言うのだ。う〜ん、このなさけない顔をした2人にネェ〜。まっ、とにかく天角のすすめで「風林寺」と言う寺に行くことにした。ところが! 風林寺へ向かう車中、やまなみハイウェイあたりでもぬァ〜んと妖魔に襲われてしまったのだ! 軽快に車を走らせていると、突



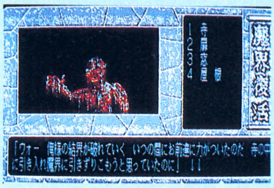


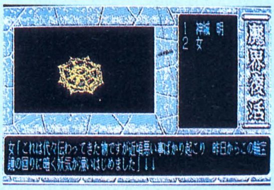






然、車が何者かの力によって引っぱられていくではないか！　オイオイどうしたんだよ。ふと草原を見ると、むこうに何やら古寺のような建物が見えて来た、とにかく車を降りて見よう。ヤヤ！　照覧石が光り出したぞ、どうも妖魔の結界の中に入ってしまったようだ。そうだ！　あの時天角が唱えていた呪文だ！　よ〜し２人に唱えさせよう「オン・バサラギニ・ハラ…」見ると古寺から妖魔が現われ、溶けていくではないか！

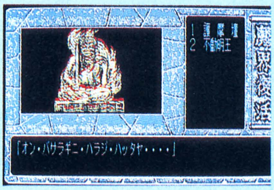


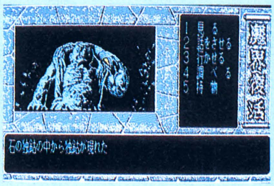


風林寺



なんとか妖魔を倒し、風林寺まで着くことができた。風林寺には、天角の父である雲角という僧呂がいて、天角の話をさせると心よく中へ通してくれた。２人が話をしている間、神城を境内に出しブラブラさせてみた。すると、どこからか絹を裂くような女の悲鳴が！　行け！　神城、おまえは主人公なんだぞ〜！　声がした茂みの中へ入って行くと、女が何かに怯えている。話をさせると、なんと妖魔に追われているらしい。ぬァ〜んの妖魔如き、私の敵ではぬわァ〜い、「オン・バサラ……」神城に呪文を唱えさせると妖魔が現われ、捨てゼリフをのこして消えていった。あ〜こわかった。女は、家に代々伝わる輪宝鏡という宝を寺に納めに行く所だったらしく、神城にこれを預かってほしいと言ってきた。これはいい物が手に入ったぞ、ヒッヒッヒ。本堂へもどると天角が帰っていた。天角は、２人に不動明王の力が宿るようにしてくれるという。本堂の護摩壇へむかい呪文を唱えさせると…オオ！　またもや不動明王が。

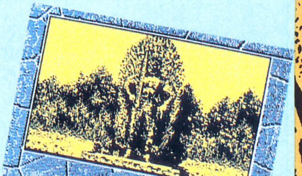




霊願寺



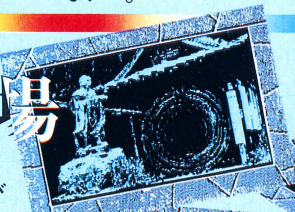
風林寺で聞いた不動明王の声は、「独鈷を剣に変え、不動の三鈷剣を持てば魔界に敵し…」と聞こえて来た。天角は篠栗霊場へ行けと言ったが、私は２人を霊願寺へ戻させた。なんとなく、入口にあった、２体の石像が気になったのだ。とりあえず、本堂へ行き、不動明王に独鈷の謎を聞かせてみた。すると、またもや不動明王が光り「自覚が足りぬァ〜い！」とおこられちゃった。しかたなく、入口の石像を調べると、オッ！　あった、あった、左の石像から独鈷が現われたぞ！　ラッキー！　しかし、照覧石で独鈷が現われるとは、思いもよらなかったなァ…。

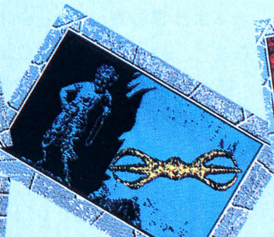


篠栗霊場



霊願寺を出た２人を、天角の知り合いがいるという英彦山へ行かせてみた。そこには心覚という修業僧がいたが、別に何も得る物はなかった。そこで、天角の言っていた篠栗霊場へ行かせることにしよう。篠栗への道中、警官や村人に化けた妖魔にあったものの、輪宝鏡と独鈷剣の力によりなんとか危機をのりきることができ、やっと２人を篠栗霊場まで連れて行くことができた。フ〜背後霊やってるのもつらいわ。まず２人を、有名な大仏不動まで行かせてみた。しかし、三鈷剣は見つからなかった。ウ〜ム、三鈷剣はどこにあるのだろう？南蔵院と大仏不動の間を、行ったり来たりしていると南覚という僧正が現われた。ひと通り話をさせ、あちらこちらを回っている内に、神城と増永教授は完全に妖魔の結界の中に入り込んでいたのに気がつかなかった。やがて、思いもよらぬ異変が続き、２人は魔界のクライマックスへ落ちて行くのだが…。では、お時間が来たようで！



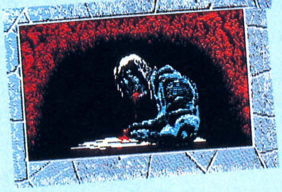






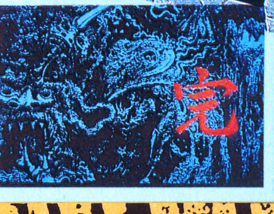












ロードス島戦記Ⅱ

Record of Lodoss War Ⅱ

D&D誌上ライブ

作／安田均とグループSNE
絵／出渕裕



episode Ⅲ　海賊の砦

『ダンジョンズ&ドラゴンズ®』の実際のプレイを、そっくりそのまま誌上で再現する過激な連載「D&D誌上ライブ」第3回。

　冒険者ギルドに入会した勇者たちは、いよいよ最初の冒険へと向かう。めざすは、ライデンを荒しまわる海賊たちの巣窟だ。これを読まずに死ねるか!?

黄金剣を探す男登場

DM　さて、キミたちは冒険者ギルドの1階にある酒場“ファニー・ドラゴン”に案内されたよ。途中、ギルド・マスターのシャダムのおじさんは、ほかに用事があるとかで、どこかに行ってしまった。で、スレイン君とレイリアさんが、キミたちを酒場まで連れていってくれた。

マール　そ～れ、酒だ、酒。おいちゃん、エールを1杯。

DM　おっと、いきなり元気なその声に、カウンターの奥にいた男——おそらく酒場の主人だろう——が、笑いながらマールの方に振り返った。で「子供にゃ酒はやれんな」といいながら、しっかりジョッキにエールを入れはじめている。

オルソン　ずいぶん陽気なおっさんだね。ぼくも酒を飲むよ～ん。ビールがいいな、とくによく冷えたのが。

DM　みんなそれぞれにメニューを注文するんだね。しばらくすると、その注文の品がキミたちの座ったテーブルに運ばれてくる。注文したようすはなかったのだけれど、スレインの前にはミルクが、レイリアの前には赤ワインがそれぞれ運ばれてくる。

シーリス　さすが、常連ってところね。

DM　そうだね。で、キミたちに酒場の主人があいさつにくる——これは初めて見るお顔だが、さっするところ、新しいギルド・メンバーだな。わたしはこの酒場の主人で、名をストアという。これからは、何度も顔を合わせることになるだろうから、覚えておいてくれよ。そして、こっちは娘のミルナだ——といって、エプロン姿の女の子を彼は紹介したよ。ここを手伝っているので、注文そのほかはこの娘にしてくれ。ただし、変な誘いはご遠慮願うがね。

フォース　ご安心ください。ぼくはじつは女ぎらいなんですね～。

シーリス　ウソツキ！

フォース　ホントですってば。信じてくださいよお。ただ、この目立ちすぎるカリスマが、ああ、カリスマが憎いだけです。おかげで、スリもできない無能な盗賊なんですからねえ～。

セシル　オレは女性に対してはやさしいぞ。丁寧にあいさつしよう。

DM　娘はセシルのあいさつに少し恥ずかしげなようすを見せた。そして、ひと言——美しい女魔法使い様ね。

セシル　ドッカ～ン、オレはこの女が嫌いになったぞ！

DM　娘は、なぜセシルが怒っているのかまるでわからないので、あまり気にしていないようすだ。そして、みんなにお酒をついでまわる。

シーリス　まあ、いい娘だわ。これからは、かわいがってあげましょう。

マール　シーリスも母性愛に目覚めたの？　じゃないよね。

シーリス　いいえ。わたしが、愛するのは美男子の方よ。それと、冒険ね。

オルソン　おっと、冒険で思い出した。確か、一緒に冒険に出たいとかいっていた男がいたんだったね。それを紹介してもらわないと。

DM　そうだった、つい忘れていた。え～と、スレインが席を立って、別のテーブルにいた男に話しかける。スレインとその男のあいだでしばらく——なんせスレインの会話のテンポが遅いからなんだけど——話が交わされ、そしてふたりがキミたちのテーブルに戻ってきた。

セシル　さて、その男を値踏みするぞ。いったい、どんな男なんだ。

DM　スレインが紹介してくれる——この人はあ、名前をジルヴァーといいます。わたしたちのギルドのはぐれ冒

登場人物紹介

セシル



◆女性とまちがえそうな美形魔法使い。が内容は無茶、無理、無謀の暴走人間。

シーリス



◆キュートな女戦士。いい男に目がなく、カッとなると何をするかわからないステキな性格。

オルソン



◆パーティのリーダーにして戦士。先代にくらべ、思慮深そう……かな？

シャリー



◆NPCの女僧侶。頼りになりそうな、そうでないような。しょせん日陰の花か。

フォース



◆カリスマ抜群、目立ってしょうがないという、ゼータクな悩みをもつ能なし盗賊。

マール



◆無意味に陽気なハーフリング。すきあらば歌と踊りを披露しようとねらっている。

険者の戦士なんですねえ。ときどき、ほかの冒険者のグループと一緒に、ギルド請負(うけおい)の仕事をしてくれるんです。一見、ボーッとした感じの男ですが、剣の腕前は確かですので安心してください。

オルソン　レベルはいくらなの。

DM　６レベルだよ。でも、オルソンには、だいたいの強さが感じでわかるぐらいだからね。べつにこの世界の人が、自分のレベルがいくつかなんて知っているわけがないからね。

オルソン　そりゃ、そのとおりだ。しかし、こいつぼくより強いのかあ。でも、このパーティのリーダーは、あくまでぼくだからね。

シーリス　パーティのリーダーの座ぐらいに固執(こしつ)しているようじゃ、王様なんかにはとてもなれそうにないわね。

セシル　そーだ、そーだ。

オルソン　ほっといてちょ。ぼくにはぼくのやりかたがあるんだから。

フォース　……どんな、ですか。

オルソン　う、ぐぐっ。

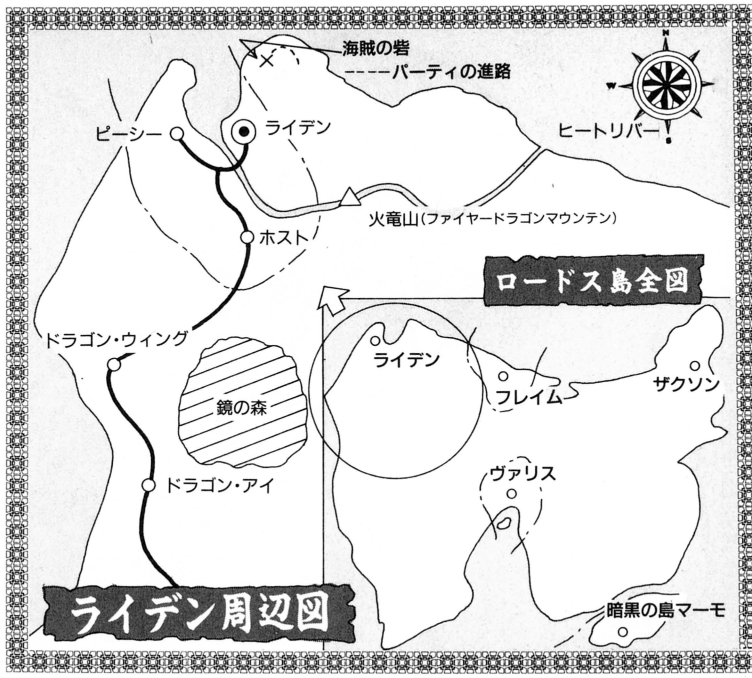
DM　さあさあ、子供たち。グズでノロマなカメをいじめるのはそれぐらいにしておきなさい。代わりにこの、ワラシベについたアブをあげるから。

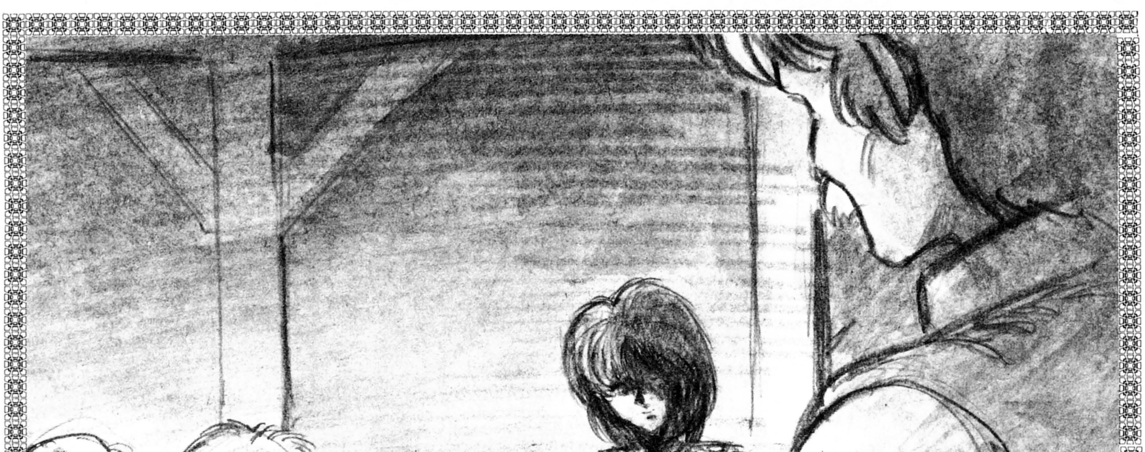
全員　……………………………………。

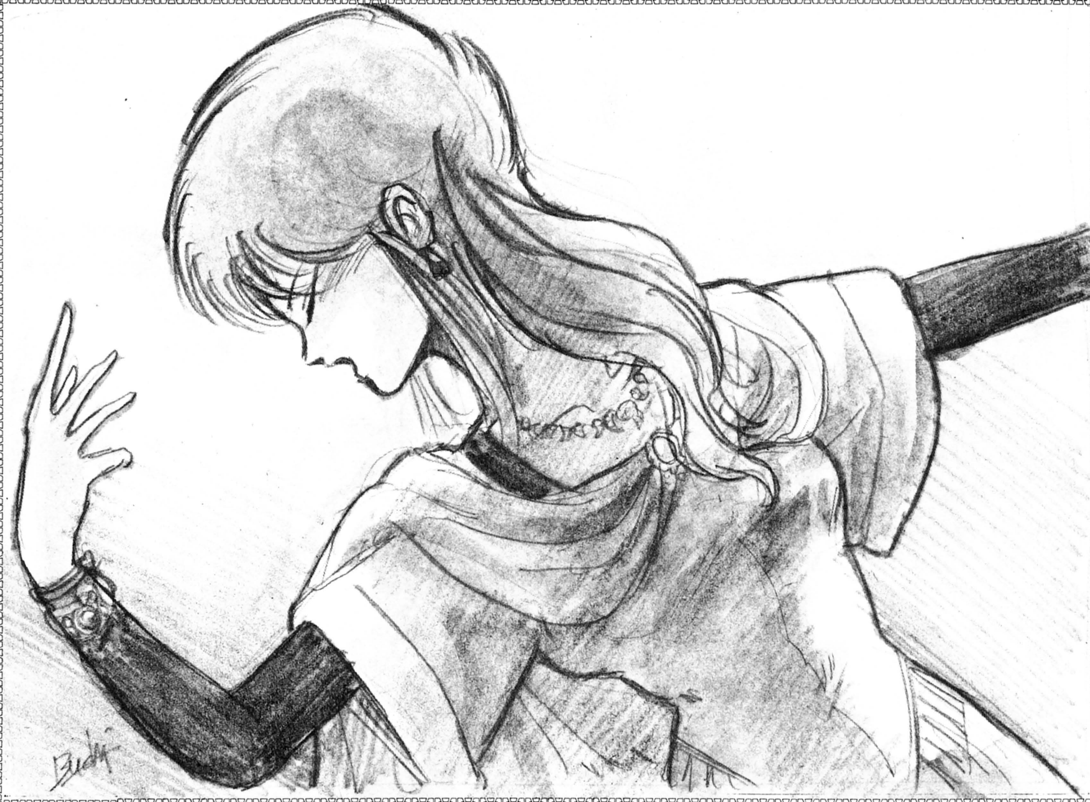
マール　何なの、それ。

シーリス　まあ、そんなことは気にしないで。それより、ゲームをしましょう、ゲームを――まず、あたしはその男に自己紹介をしますね。当然、いい男なんでしょ。

DM　カリスマは高そうだけど、いい男かどうかは、判断がむずかしいところだね。男は、シーリスに軽く頭を下げ、そしてこういう――オレは「黄金剣」を探している。おまえ、何かその名に聞き覚えはないか？







海賊の砦に猪突猛進する事

シーリス　ないわ、だってあたしルール・ブックもほとんど読んだことがないもの。

DM　あ、あのですねぇ。そういう問題ではありませんし、それにいまのはキャラクターの発言としては、あまりよろしくないのではないかと思うんですが。

シーリス　なぜ？

DM　なぜだか説明しましょう。つまり、プレイヤーはルール・ブックを読むことができても、キャラクターには、それはできないってことなんですね。

そのとおり。プレイヤーが知っていても、キャラクターが知らないことはいっぱいある。これはルール・ブックにも書いてあるのだけど、プレイヤーとキャラクターとはちがうんだ、ということなの。たとえば、スケルトンを初めて見た人には、相手がどのくらいのアーマー・クラスで、ヒット・ポイントがいくらかなんて、わかるわけがないということだ。

だから、こいつらは弱いから魔法はもったいない、ふつうに剣で殴っておけばいいとか、そんな戦略をたてることはできないわけ。もっとも、スケルトンなら有名な怪物だから、だいたいの強さや、スリープなんかが効かないとかぐらいはわかるだろう。しかし、ラスト・モンスターの特殊能力のことや、ガーゴイルに魔法の武器しか効かないことなんかを、新米の冒険者たちが知っていようはずがない。それらはルール・ブックから読んで覚えることではなく、キャラクターの経験をつうじて知るものなのだ。

でも、これは口でいっていても、なかなかにむずかしい（とくにベテランのプレイヤーには、不可能に近い）。いちばんいいのは、マスターをする人以外は、マスター用のルール・ブックを読まないようにすることだろうね。とくに怪物や、アイテムのことなんかは、知らない方がよりゲームを楽しむことができると思うよ。

ロールプレイング・ゲームで、いちばんだいじなことは、ルールをどれだけ覚えているかってことよりも、むしろいかに常識を働かせられるかってことだとぼくは思う。「さあ、町だ。銀行を襲おう」、てな行動をとろうとするような人が実際にもけっこういるんだけど、これはたとえ盗賊であっても、非常識もいいところだからね。

DM　ジルヴァーはかなり無口な男で、黄金剣のこと以外は何も話そうとはしない。で、スレインが男のことをもう少しくわしく教えてくれた。その話によれば、じつはここ１年より前の記憶を彼は全部失っているとのことだ。だから、自分がなぜその「黄金剣」なるものを探しているのかも、じつは彼も知らないらしい。

シーリス　自分の過去を追い求める人なのね（パターンだわ）。
フォース　自分の過去なんか、気にしなければいいのに。
セシル　世の中の人がみんなおまえのように脳天気な人間ばかりではないからな。
フォース　お嬢さん、口が悪いですねぇ。
セシル　お、お嬢さん!?　そ、それはオレに対する挑戦だな。魔法だ、魔法！
DM　何を仲間同士でもめているんだか。とにかく、ジルヴァーはそういう人だ。
マール　どんな人だろうと、強くて正しい人なら大歓迎だよ。じゃあ、ぼくは自己紹介がてら、自慢の歌と踊りをご披露しよう――1番マール君、ハーフリング・ソング歌います。それ、ハーフリング、ハーフリング、ヤホー、ヤホー♪　さあ、宴会だ～。
DM　残念ながら、いまは宴会をするには不向きなようだよ。というのもこの店には、ルシアという名の歌姫がいて、彼女のステージの時間になったからなんだ。彼女が歌い始めると、それまで騒がしかった店の中のようすが一変して、彼女の歌声以外には遠慮がちにグラスを口に運ぶ音ぐらいしかしなくなる。彼女が歌うのは静かなバラードで、その歌には何かしら冒険者の心を打つ不思議な魅力がある。レイリアやスレインも、静かに彼女の歌に耳を傾けている。宴会は彼女の歌が終わるまでおあずけにしといた方が無難だろうね。
シーリス　その人の歌が本当にすばらしいなら、あたしはその方がうれしいわ。
マール　おいらは、うれしくないわ！

そのあと、彼ら冒険者たちはやっぱり宴会を開いて盛り上がり、翌日はみんな二日酔いの頭をかかえることになった（もちろんハーフリングのマールだけは例外だった）。そして午前中に店めぐりをして、冒険のしたくを整え、昼過ぎにはライデンの町を出発したのである。

はたして、エキスパート・レベルの彼らは、途中3回ほど怪物と遭遇したが、さしたる被害もなく、これを撃退した（もっとも、実入りもまったくなかったのだが）。

そんなこんなで道中2回の野営をし、3日後の昼ごろ、めざす海賊の砦近くに、ついに冒険者たちはたどりついたのであった。

DM　さて、どうやらめざす目的地に着いたようだよ。キミたちの歩いている道の左側は、小さな崖になっていて、下はすぐ海だ。右側も上に向かう崖になっているんだけれど、こちらはちょっとした岩山で、海岸らしくゴツゴツと奇怪な形をしているね。そして、前方左の岩山に、海賊の見張り台のようなものが見え、そしてバリスタ（固定式の巨大なクロス・ボウ）が備えつけられている。そこに見張りがふたりいる。もうすこし先に行ったところで、道は岩山の中に曲がっていて、洞くつになっているのがわかる。その洞くつの中から、船のへさきが海へと突き出ている。そのへさきは鉄が打ってあり、戦闘用のラム（敵の船に体当たりして、相手を沈めるための対船武器）だってことが見てとれる。



オルソン　見張りが、こちらに気がついたようすはあるかな。
DM　えーと、（サイコロを振って、目は気にしない、と）いまのところないようだね。
フォース　なら、見張りからは見えないところに隠れて、作戦を考えましょう。
シーリス　たかが、海賊なんでしょ。どうどうと正面から戦えば、それで十分じゃないの。
オルソン　でも、慎重になって悪いことはない。
マール　まず、見張りを倒さなきゃ。あの岩の陰に隠れながら接近することはできそう？
DM　見られないように行くのは、ちょっとむずかしそうだね。でも、シーフがハイド・イン・シャドウをするなら、話は別だけど。
フォース　ツツツ（と指を振り）、よしてくれ。ぼ、ぼくはカリマスの高いシ、シーフなんだぜい。
シーリス　慣れないいい方をしてもイマイチ決まらないわね。でも、フォースが近づいてもべつにどうすることもできないでしょう。
セシル　オレが近づいていったら、話はどうかな。オレは「インビジビリティ」の呪文に、「スリープ」もちゃんと用意しているぞ。
オルソン　あとの魔法は？
セシル　「マジック・ミサイル」と、「ロケート・オブジェクト」、それにスペル・ストア・リングの中に、「ディテクト・イービル」の呪文が2回入っている。
マール　そのリングって、キャラクターをつくるときにもらったもんだね。
セシル　そうだ。だからオレはふつうの魔法使いより、たくさんの魔法を使うことができるんだ。ということで、行ってこよう。
オルソン　ちょい待ち。ここで、インビジビリティとスリープを使うのはもったいないような気がするなあ。もっと、数が出てきたときに使いたい。
セシル　なら、ほかの方法を考えなよ。
フォース　パーンなら、ここでひと言突撃だあ、と叫ぶんでしょうけどね。
シーリス　ほかに方法がないんなら、仕方がないんじゃない。
DM　（あるような気がするけどなあ）
オルソン　うん、そだね。相手はたかだか海賊だ。ここは、景気よく突っこんでゆきますか。
フォース　ああ、このパターンは今回も変わらないんですねぇ――それじゃあサヨナラ、ぼくのことを忘れないでくれよ。
セシル　縁起でもないヤツ。海賊ぐらいに遅れを取るものか。では、キル・ケイオス（邪悪な者を殺せ）だ！

そして乱戦、いかなることになるやら!?

DM　まさかと思ったけど、本当に突撃してくるんだね。なら、見張りは当然キミたちに気がつくよ。そして、まずバリスタが発射される（こんな無謀なことばかりしていると、待っているのはドラゴン・マークだぞ）。

フォース　ちなみにぼくはいちばん後ろからついてゆきますからね。

DM　了解。きみの横には、ＮＰＣの僧侶のシャリーさんが並んでいるよ。どうやら、きみの判断に賛成らしい。

シーリス　何もいわないわりに、しっかりと行動してるじゃないの。もうひとりの戦士は？

DM　彼は勇敢なのか、無謀なのかのどっちかだね。しっかり、先頭を走っている。

シーリス　なら、あたしも先頭でいいわよ。そうカンタンに弓矢なんかが、当たるもんですか。

DM　（あまいなあ、砂糖の10倍ぐらいあまいなあ。このバリスタってふつうの武器よりも当たりやすいし、それにダメージもD10＋6とでかいのに）ほかの人もどの位置にいるか、毎度おなじみのメタル・フィギュアで示してちょうだいな。

DM　ホイ、ホイ。人数は全部で７人だね。じゃあ、後ろから来ている人には確率を下げて、だれにバリスタが飛ぶかを決めよう。ちなみに、ちょっとした高台にバリスタはあるから、みんなをマトにできるからね（ここは、ダイスを真剣に振らないとな――えーとこの目は、と。バリスタはセシルをねらった）。

フォース　バリスタはだれに飛んでくるんですか～？

DM　魔法使いのセシルさんにだね。で、やっぱり当たったよ。ダメージは11発だ。

セシル　痛い。だが、オレのヒット・ポイントは24もあるからな。まだまだだいじょーぶだぞ。

フォース　すごいヒット・ポイントだ。



本当に女のような姿の魔法使いなのかな。

セシル　オレは耐久度(コンスティテューション)が高いから、ヒット・ポイントがあるのは当然なんだ。

フォース　それより、当面の海賊退治の方を解決しましょうよぉ。バリスタの次の矢をセットされる前に、ぼくも見張りに対して、弓矢で攻撃しますよぉ。エイッ！——アーマークラス２まで当たりです。

DM　崖の下から撃ったことによるペナルティを考えても、その結果なら当たっているね。ダメージは？

フォース　５発です。

DM　なら、ひとり倒れた。

セシル　やるな、こそ泥。オレはつぎのラウンドに、マジック・ミサイルだ。

DM　それはご自由に。しかし、このラウンドで、バリスタの操作以外にも、海賊君にはできることがある。

オルソン　えっ、どんなことなの。

DM　敵襲だぁ！　と、叫ぶことだよーん。

マール　し、しまった～。

DM　（しまったも何も、こんな無謀な戦術をしてれば、当然こうなるさ）

セシル　出てこい海賊ども、オレが相手になってやる。

DM　（なんて過激な）つぎのラウンドには、下の洞くつから海賊が５～６人ワラワラと現れてくる。そして、見張り台のところにもやはり同じぐらいの人数が現れた。

フォース　これは派手な戦いになりますねぇ。ぼくはバック・パックの中から、「クライミング・ロープ」を取り出しておきましょう。

DM　ここは上は無視して、下の敵から倒していきましょう。乱戦になれば例のバリスタや、飛び道具は使えなくなるはずですから、とシャリーの声が後ろからする。

オルソン　さすが、戦(いくさ)の神様につかえる僧侶だ。戦いになるとがぜん張り切るんだね。しかし、戦闘になって張り切るのはぼくも一緒だよ～ん。ここはバーサーク（狂戦士のように戦うこと）だ～！　ウリィィィィィィ。

DM　（このパーティにはまともなヤツなんてだれもいないな）ＮＰＣの戦士も、貴様ら黄金剣を知っているか！とか叫びながら、やはりオルソンのように突撃している。このラウンドの行動はほかにあるかな？

セシル　オレもみんなに遅れをとるわけにはいかないから、このラウンドで魔法をかけるわけにはいかないな。走ってついてゆこう。

DM　敵もいま出てきたばかりだから、このラウンドの行動はべつにないよ。ただ、シャリーだけは走るのをやめ、呪文を唱え始めた。接近戦になる前に、「ブレス」をかけとかないとね。

シーリス　なんて、りっぱな人。

マール　さあて、戦闘だい。戦闘だい。盛り上がってきたね～。

DM　盛り上がってきたところ悪いんだけど、この戦闘の結果は次号のお楽しみなのさ。

フォース　じゃんじゃん。

（以下次号）

ロードス島だより

パンピ～～～ン、業務連絡です。「ＮＰＣ募集」は締切りました。たくさんの応募、どうもありがとうございました。

さて、おなじみ「ロードス島キャラ・コン」を行っています。ロードスの登場人物の中で、もっとも好きなキャラをハガキに書いて、編集部「ロードス島キャラ・コン係」まで。待ってますよお～～～。

今月のスペシャルNPC

ハイホ～、少しバテ気味のＤＭこと、ダンジョンマスターです。いよいよ今月から、読者から送られてきたＮＰＣが、続々と登場します。

トップバッターは、下の４人であります。

酒場の親子の生みの親、横山さんは、このほか吟遊(ぎんゆう)詩人やら、呪(まじな)い師やら、ひとクセありそうなキャラをドンと送ってくれました。添付されたイラストが、とてもいい雰囲気でした。

歌姫ルシアの生みの親、海江田さん。設定をちょっと変えてしまいました、ごめんなさいね（ホントは酒場の主人の娘兼歌手だったのだ）。

佐藤さん、ジルヴァー出てきましたよ。ご希望どおり(？)、煮るなり焼くなり好きにしますのでお楽しみに（ウソですよ）。

ＮＰＣを採用させていただいた方には、コンプティーク特製Ｔシャツをプレゼントします。

オレのつくったＮＰＣが出てないじゃないか！　と怒ってるみなさん、まだまだこれから新しいＮＰＣが登場します。あきらめず、来月を、さ来月を、未来を信じましょう（いったいぼくは何をいいたいのだろう）。

では、また。



千葉県・横山秀岳



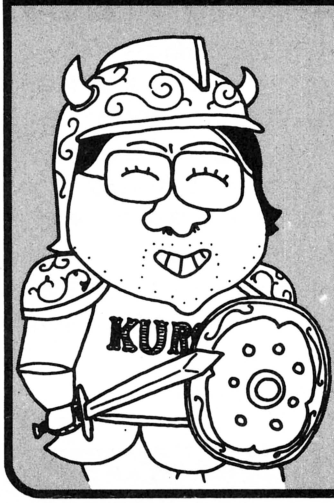
埼玉県・海江田知行



福島県・佐藤冬樹

勇者たちよ鍛えろ!!

黒田幸弘



黒ちゃんのRPG講座⑳

トラップあれこれ

今回も前回につづいてトラップの話をしよう。前回はピット中心の話だったけど、今回はその他の面白いトラップをあれこれ紹介してみようか。これに刺激されてキミたちも奇抜なトラップを考えだしてほしいもんだ。

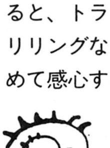


トラップはスリルだ

もうだいぶ前の話になってしまったけど、スターウォーズを見た人なら、ルークとハン・ソロがレーア姫を救いにデススターの中に潜入して、ごみの処理場に落ちたシーンを覚えてるかな。あそこでは古典的なトラップが出てくるよ。

そう、両側の壁がせまってきて、主人公をあわやぺしゃんこにしそうになるんだ。昔からマンガなんかにはよくあったパターンだけど、実写でやるとなかなかの迫力だったね。もっともポパイなら、あそこでほうれんそうの缶詰を食べて、ワナをぶちこわしちゃうんだけどね。

またインディ・ジョーンズが活躍するレイダースは、ⅠもⅡもトラップのオンパレード、ルーカスやスピルバーグの映画は、マンガを実写にしたようなもんだけど、ああいった使い方を見ると、トラップっていうのはじつにスリリングなもんだなあ、なんてあらためて感心するんだ。



みんなワナが好きなのよ

ロールプレイングゲームというやつは、きちんとしたルール体系ができているんで、とっても論理的なゲームのように思う人がけっこういるみたいだね。でも実際はそうでもないんだ。

いくらルールが多くても、プレイする人間の裁量にまかせている部分がけっこう大きいので、どうしてもプレイヤーのメンタルな要素、つまり気分や感情の動きがゲームに強くでてくるんだ。つまり論理的じゃない部分によってゲームの流れが決まることが多いんだよね。

そんなメンタルな部分がよく出てるのが、前回にひきつづき当講座のテーマになってるトラップなんだ。とにかくゲームマスターという人種は、ワナが大好きなんだなあ。

まあ、そんな気分もわからなくはないけどね。だって他人をひっかけるのは楽しいもの。キミたちだってエイプリルフールにウソをついたことぐらいあるだろう。あの楽しさと同じようなもんだよ。

しかしだまされる立場のプレイヤーのほうも、そういつまでもワンパターンでひっかかってはくれないぞ。馬鹿じゃないかぎり、なんらかの対策を練るのが当然だよね。

たとえばぼくが最初にD&D®をプレイしたときに、店の商品の中に木の竿というのがあったんで、「いったいこりゃなんじゃ？」と頭を悩ませたんだ。しかし調べてみると、これはなんとワナのありそうな怪しいところを、遠くから突いてみるための道具だ、ということがわかって、「ヘェー、アメリカのD&D®はシビアなんだなあ」などと感心したもんだ。

でもこんな程度で感心するのは甘かったんだよ。



宝箱の正しい開けかた

コンピュータでロールプレイングゲームをやってる人なら、いちばんなじみ深いトラップといえば宝箱のワナかもしれないね。たしかに宝箱は大切なものだから、ふたを開けると毒針とか短剣といった仕掛けが作動する、といったワナがついてる場合が多いんだ。かのウィザードリィなど、この宝箱のトラップにひっかかって、泣かされた人がけっこういるからね。

さて昨年日本版が出た『ロールプレイングゲームハンドブック』という本があるんだけど、その中にいかにして宝箱を開けるか、という一節があるんで、ちょっと紹介してみようか。

◐

その1：

宝箱を開けるときは、まずできるだけ遠くから投げ縄を掛けて、別の部屋に運ぶんだそうだ。なぜかというと、この箱が移動したときを狙って、槍や岩石が飛んできたり、落とし穴が開くかもしれないので、近くにいては危険

 イラスト／中野豪

なんだとさ。

その2：

別の部屋（もちろん安全なところだよ）に宝箱をはこんだら、次に箱をひっくり返して、衝撃をあたえるんだそうだ。もし爆薬がはいっていたら、このときに爆発するというわけなんだ。

その3：

それで爆発しなかったら、どうやらだいじょうぶみたいなので、キャラクターたちはやっと箱に近づけるんだ。そしてさかさまになってる箱の底板に穴をあけて、中身を取り出せるようにするんだそうだ。もしふたをいじったり、鍵を開けたりすると、ワナが作動するかもしれないからね。

その4：

底板をぶちぬいたら、硬貨にしろ財宝にしろ、直接に手をふれないようにして、箱の中からしゃくりだすんだ。なにしろ金貨に毒が塗ってある場合があるからね。

その5：

そしていよいよ自分の住み家に持ち帰ったら、硬貨を火であぶって、毒を抜かなくちゃならない。こうしないと危険で使えないらしいんだ。

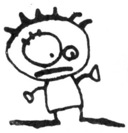
その6：

箱以外にも、壺などには毒ガスが入ってるときがあるから、開ける時は遠くから矢で射ってこわすのがいい。またこわしにくい金属製の箱は、そのまま持ち帰って、なにがあっても安全なところで開けるのがいいそうだ。

◐

というのが正しい(？)宝箱の開けかたで、作者によればこの方法を守ったときに、ワナにかかってキャラクターを失ったことはいちどもない、と自慢してるよ。

しかしこれみてキミはどう思う。ぼくなんか読んでちょいとあきれたね。こういった方法でワナの作動を防ぐということは、逆にいえばこんなワナをしかけるゲームマスターが現実にいる、というわけだからね。ほんとにアメちゃんもよくやるよ、というのがぼくの感想だなあ。



奇抜なトラップ、オンパレード

しかしアメリカのゲームマニアのあいだでは、これくらいの注意は常識なのかもしれないよ。なにしろいろんな奇抜なトラップを集めた本が、堂々と出版されてるくらいだからね。

ぼくのもってるやつは、『トンネルズ＆トロルズ』(つまりＴ＆Ｔ）というゲームを出した、フライングバッファローという会社の本だけど、Ｔ＆Ｔだけじゃなくて、たいがいのロールプレイングゲームで使えるようになってるんだ。なんでもうわさによると、Ｔ＆Ｔの日本語版が出るということだけど、そのついでにこういったトラップの本なんかも訳されないかなあ。

まあ余談はさておき、その『グリムトゥースのトラップ』という本の中から、面白そうなワナを紹介してみようかな。うん、これなんかどうだろう。

◐

「ファイア＆アイス」という名前のついたこのトラップは、部屋の西側に槍が突出していて、その反対側の東の壁にドアがついているんだ。そのほかに天井にはシークレットドアがふたつある。さてプレイヤーはこの部屋に、北側のトラップドアから入ってきて、引き返せないことに気がつくんだ。

さてそうなるとしょうがないから、誰でも東の壁にあるドアを開けるよね。ところがどっこい、このドアを開けると、大量の水が部屋に流れ込んできて、プレイヤーたちは反対の壁にぶつけられちゃうんだ。そう、槍のささってる壁にね。

しかしこのトラップの本領はこれからなんだ。水はどんどん増えてきて、しまいには天井近くに達してしまう。「このままではおぼれてしまう、よし、しょうがない」と思って天井のシークレットドアを開けてくれると、それがゲームマスターの思うつぼなんだ。

ふたつのシークレットドアのうちのひとつは、ソーダが大量に入っていて、水にふれると激しい化学反応をおこすし、もうひとつのドアには魔法の水晶がはいっていて、水を一瞬のうちに凍らせてしまうんだ。つまりシークレットドアこそが、本当のトラップだったというわけ。

しかし「それじゃどうやれば、パーティは助かるんだい！」という心配は御無用、じつは水のほうは一定のレベル以上にはならないから、そのままでも溺（おぼ）れることはないんだ。そしてしばらくすると、自動的に水はひいて、プレイヤーは槍の傷をうけただけで冒険を再開できるというわけ。



◐

とまあ、こんな調子で百以上のトラップが紹介されてるわけ。でもこの本は、面白いんだけど思わぬ弊害があるんだ。

いつかぼくがゲームマスターをやっていたら、プレイヤーがやたらとトラップばかり探るんだ。こっちもちょいといらいらしてねえ。

「早く先にいけよ。そんなところにトラップ仕掛けるわけないだろ。まったく日本のプレイヤーは、ワナばっかり気にするんだから」

「そんなこといったって黒田さん。そんなトラップの本を持ってる人のダンジョンじゃ、気を抜くわけにはいきませんよ!!」

なるほどそのときは、たまたまこの本をもってたからなあ。なるほどね、私がわるうございました。しかしねえ、常識的に考えれば、たとえばさっきの「ファイア＆アイス」のトラップなんか、そりゃ読んでるときは面白いけど、ほんとに使ったらたちまちパーティ全滅ってことになるよ。

なにしろＴ＆Ｔの作者のケン・セントアンドリーが、「だいぶ昔に考えたけど、プレイヤーがかわいそうでまだ使ったことがない」などと言ってるトラップまで紹介されてるんだからね。こういった本は、読み物としてわりきったほうがいいんだよ。

秘密の扉

考えてみるとシークレットドアというやつも、ワナの一種なのかもしれないね。もちろんパーティに被害を与えるわけじゃないから、ピットのような積極的なワナじゃないけど、パーティに利益を与えないという消極的な効果はあるんだ。

このシークレットドアってやつは、単純に考えるとドアが壁の中に隠されているということだけど、ようするにミステリー映画なんかに出てくるような、レバーを押すと本棚がくるりと回って、そこには秘密の通路があった、なーんてシーンをイメージすればいいんじゃないかな。

もっともダンジョンの中だったら、まさか本棚とかサイドボードというわけにもいかないから、石の壁のように見せかけていても、じつははめこみ式のドアだった、なんてことになるんだろうけどね。

しかしこのシークレットドアというやつは、いささか始末がわるいしろものだってことはわかるかな。なぜかというと最初から何もないところでも、うたぐり深いプレイヤーなら「もしかしてシークレットドアがあるかもしれない」なーんてふうに、よけいなかんぐりをして、ゲームの進行を遅くするからなんだ。

それでも人間どうしでやるD&D®みたいなロールプレイングゲームなら、マスターとプレイヤーのあいだに紳士協定ができているから、「こいつがマスターなら、このあたりにはシークレットドアは無いだろう」なんてふうに、暗黙の了解が成立するわけ。

でもコンピュータのゲームじゃ、そうはいかないよね。なにしろ機械は手加減してくれないし。とくに最近のウイザードリィタイプのゲーム、つまり３Ｄの迷路が主体のゲームでは、「迷路のすべての壁をけとばして、シークレットドアを探せ」っていうのが鉄則なんだ。

昔のウイザードリィでは、シークレットドアは灯りをつければすべて発見できたもんだけど、最近のゲームはトリック性が強くなって、かなりめんどくさくなってきたんだ。やっぱり昔は楽でよかったなあ。

ファンタジーのトラップはずし

さて、そういったダンジョンを難しくする傾向の中で、わりと注目したいのがファンタジーだ。このゲームは平面のダンジョンで、やっぱり壁をけとばさないと発見できないドアもあるん



だけど、そのほかにもちょいと変った仕掛けがあるんだよ。

というのは、ファンタジーのダンジョンのトラップの中には、「一定の手順をふめば解除できる」というやつがかなりあるんだ。これ、当然のことだと思わない。だってそのダンジョンに住んでる連中は、トラップをさける方法を知ってるのがあたりまえだろう。だったらそこに潜入したパーティが、トラップを解除できたっていいじゃないか。

たとえばファンタジーでは、いきなり行こうとすると「水がいっぱいで進めない」という所があるんだ。しかしどこか他の部屋を探すと、レバーとかボタンとかがある。そこでそれを押すと「遠くで水の流れる音が聞こえる」といったようなメッセージが出て、最初のところにもどると、水はひけているので安全に通過できるようになっているんだ。

これが手のこんだ仕掛けになると、3、4種類のボタンやレバーをいじらないと、ワナが解除できないのもあるし、組み合わせによっては変なところに出てしまう場合もあるんだ。でもとにかく大きなワナをはずすための方法が、なんかあるのはまちがいないわけ。プレイヤーはここで頭をしぼることを要求されるんだ。なかなか面白いアイデアだし、下手なナゾナゾをつけて「このダンジョンには謎がある」なーんていうよりずっと面白いよ。

なにしろコンピュータのロールプレイングゲームという制約のなかで、なかなかよく考えたもんだと思うよ。ほかのゲームもこういったようなアイデアを考えてくれると、「戦闘しかやることがない」なんて悪口を聞かなくてすむんだけどね。



マッピングを防げ?

しかし考えてみると、トラップってやつは、ほんとはパーティにダメージを与えて、それ以上ダンジョンの奥に進めないようにするためのものだったんだ。しかし最近じゃどうだろうね。さっきの「壁を全部けとばす」だけじゃなくて、ワープだとか、透明な壁だとか、一方通行のドアや壁だとか、回転する床だとか、とにかくマッピングを難しくするために、いっしょうけんめいにトラップを仕掛けているみたいなんだ。何かおかしいよね。

というのはロールプレイングゲームは、マッピングが目的のゲームじゃないからなんだ。マッピングというのはあくまでゲームの進行をスムーズにするための手段だよ。まさか地図ができたから、それでゲームは終了なんて思う人はいないよね。

しかしまあ例によって、コンピュータのトリックにきれいにだまされた話があるから、ちょっと紹介してみよう。ゲームはもちろんアップル版のウイザードリィだよ。

◐

たしかあれはウイザードリィⅠの3階だったなあ。例のピットだらけの階だよ。ぼくの友人のSはその3階の地図を作ろうとしてたんだ。しかし問題なのは、ところどころにある回転する床、ここでいつも方向をあやまって、ピットでひどい目にあってたわけ。

「どうだい、また3階か。今日はピットに落ちるなよ」

「だいじょうぶですよ。今日こそマップを完成させますからね」

Sはなかなか自信ありげだったんで、ぼくもしばらく後ろで見てることにしたんだ。見てるとたいがい何か面白いことが起きるからね。

そんな調子でしばらく進むと、例の回転する床のところにきたんだ。

「いやあ、黒田さん。最近やっとわかったんですよ。いつもここで迷うんですね。床が回転するんだから始末がわるいや、ほらね」

「なるほどね、回転してるな。でもこの階は左右が対象だから、どっちを向いてるのかわからないぞ」

「だからここでキャンプして、位置を確認するんですよ」

そういうとSは自分のパーティをその場でキャンプさせて、魔法使いに位置を確認させたんだ。

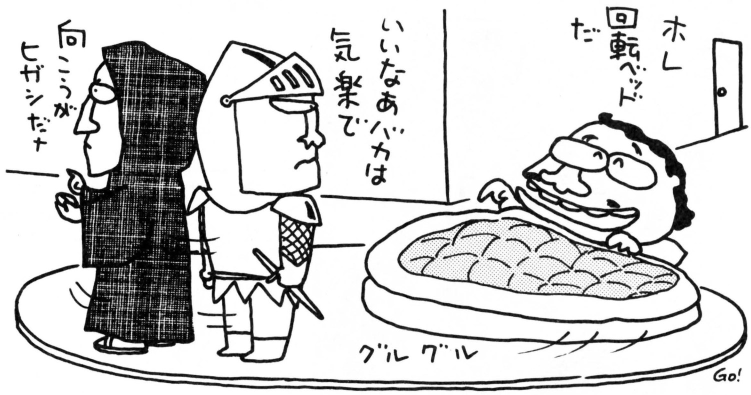
「なるほどねえ、いま東を向いてるわけか。ということはこの先の十字路にはピットは無いから、このまま進むことにしよう」

Sはキャンプを解除して、ひざの上の方眼紙の地図になにやらメモをしはじめたんだ。そして書きこみが終るとまた出発。そのまま進んでいくと、次の交差点でピッ、という音がして……

「おい、ピットじゃないか」

「あれ、おかしいなあ。いったいどうなってるんだ」

じつはこのとき、ぼくは笑いをかみころしていたんだ。なぜかというとSがキャンプを解除して、自分のひざの上の方眼紙に目をやっているすきに、画面の上ではパーティのいる床が、またぐるりと回転していたというわけ。まさに「注意一秒、怪我一生」を地でいったんだから、かわいそうなのはSのパーティだったねェ。



ファン倶楽部 RPG-FAN-

24枚におよぶ力作!! すばらしいイラストだ！



▶静岡県清水市／大野真実









じつはこのお便りは、「ロードス島戦記II」のＮＰＣ応募係にきたものなんだけど、あまりにもすばらしいイラスト、そしてイマジネーションなので、ここでドーンと大きく紹介しようと思う。

「創生の書」と題された話は、天の神、火の神、地の神、日の神、月の神、水の神と６柱の神の誕生から、人が創りだされる話なんだけど、これがスゴインだよね。そして、19のモンスター、キャラクターは、D&D® の世界だけに決してとらわれることのない、オリジナルなものばかりで、ぎっしりと書かれた説明には感心するばかり。

D&Dの世界で作れる爆弾

〈用意するもの〉

にかわ(たくさんいる)、ねずみ一匹、食べものエキス、ウィザードリィスタッフ(できるだけたくさん必要)。

〈作り方〉

ウィザードリィスタッフで箱を作ります（箱はすき間のないようにして、にかわでかためる)。１本のウィザードリィスタッフの中央部に食べ物のエキスを塗りこみます。そのウィザードリィスタッフを箱の中に入れます。これで出来上がり。箱は上ブタのあるものにしたほうがいいと思います。

〈使用方法〉

使う前には、ねずみ（ドブねずみあたりが良いかと思います）を餓えさせます。使う時にそのねずみを取り出して箱の中に入れます。ねずみが逃げないように箱をにかわでかためてしまいます。あとはねずみの気分しだい。

〈注意〉

ねずみを入れたあとは、絶対に箱から30以内のところに入ってはいけません。

〈神奈川県横浜市／中坪大輔〉

東京都小平市、東村山市の周辺で、D&D® をやりたくても人数が足らない人、連絡してくれ。僕たちは初心者だ（もっかメンバーは３人)。

東京都小平市小川東町 4-3-6-407
望月裕之

CLUB

くるくる、毎月ドバーときます、このコーナーへのお便りが。みんな、RPGを楽しんでいますね。ところで次回はひとつテーマをもうけてみようかな。黒ちゃんのRPG講座のページは読んだよね。そう、テーマはトラップ。キミのアイデアで面白いトラップを考えてくれ。イラストも描いて送ってくれよ。もち、ほかのテーマでもOK。とにかく待ってますよ!!

マジック&アイテムあれこれ

変わったアイテム、名づけて「東洋の神秘・オリエンタル・パワー・シリーズ」です。

1. ミラクル・ドゲザ・ボックス
この箱を使うとカリスマはうん十倍にもはね上がり、いかなる敵も地にひれ伏す。世界にひとつしかない。
2. ヘソノチャ（これはマジック）
この呪文はヘソから高熱を発し、湯をわかしたり、肉を焼いたりできる。固形燃料的な魔法。
3. ビョーブ
坊主（プリースト）がこれに絵を書くと、それが現実のものになる代物。
4. サクラ・タトゥー
サクラの入れ墨のこと。コンスティテューションが高くないとできない。しかも、H.P.、カリスマが半減してしまう。が、伝説の必殺技「サクラブリザード」を発射できるようになる。

〈愛知県西尾市／まっど・満〉

※ウン？　何かよくわからんけど、ヘソノチャは面白かったよ。

ファイヤー・ソード（−1）——ファイヤー・ソードといっても炎もでないし、攻撃力も下がる。が、敵の出した炎を吸いこんでしまう。

人気アイドルのプロマイド——これを怪物に向かって投げると、モンスターがそれに気をとられるので、その間に攻撃する。

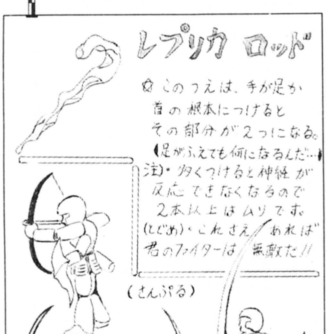
〈神奈川県川崎市／不死我羅神〉

※意味のよ～わからんペンネームじゃのう。

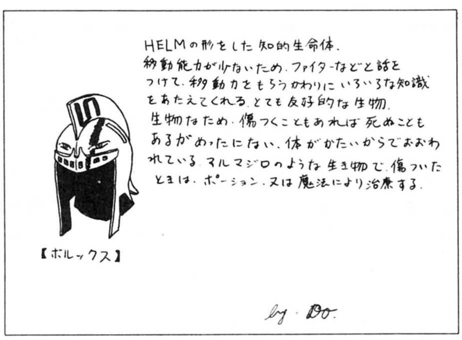
魔法の粘土——ただの粘土ではなく、その粘土で人形を作ると、それが意志をもって動きだす。しかし、あんまり変な物を作ると、スネて動いてくれない。3分経つと、また元の粘土に戻ってしまう。

いやみのつえ——相手に欠点、いやみなどを言って、相手をおこらせ、何も考えずに突っこんできたものをみんなでリンチする。短気な相手にとてもよい。〈東京都渋谷区／細貝亜樹〉

※なかなかカワイらしくていいアイテムだね。



▲福岡県三猪郡／EII7AE



▲静岡県富士市／DQ

ザナドゥ・ファンなんだね。ありがとう。何のこと？　と言っているキミ、知らないのかい。これは角川書店よりでているドラゴンコミックスの「ザナドゥ」というコミックの表紙なんだよ。

▼愛知県知多郡／森田和明



送り先

〒102
東京都千代田区九段南4−7−16
市ヶ谷KTビル4F
コンプティーク編集部
「RPG−FAN−CLUB」係

私は見つけた!!
僕は知っている!!

ファンタジーI、II

PC−88SR

岐阜県本巣郡　豊田健史

『ファンタジー』の必勝法を見つけたので報告します。

○Ｉでは、３つのマジックプールに入るたびにＳＴＲ以外の能力が、１つランダムに上がりますが、IIにはプールがないためか知りませんが、キャラメイク時に、Ｉよりも良い値が出やすくなっています。この時、自分の欲しい能力が上がらなかったら、リセットでやり直します。こうすれば、かなり能力の高いキャラを楽に作れます。

○ハイデーモことドリップスライムが同時に出てくると大変苦労しますが、こいつらは、スリープが簡単にかかります。Ｉでは、バグなのか、一度、ハイデーモンを眠らせれば起きても攻撃してきませんし、防御もしません。

大戦略II

PC−88SR

大阪府東大阪市　酒川文史

『大戦略II』は、兵器を生産するのに軍事費と工業力が必要だが、初級や中級でプレイした場合、軍事費には当分不自由しないが、工業力が２ターンめから極端に低くなるので、どうしても生産がとぎれたり、高価な兵器が買えなくなったりしますよね。また、たとえばアメリカ型生産タイプを選んだ時などは、レオパルド２・ゲパルト・ゲンフル・ガネフ・Ｍｉｇ−23等が欲しくなっても、そんなぜいたくなことは不可能。しかし、そのぜいたくを可能にする必勝法があったのだ!!

○まず通常モードで、生産可能な場所にヘックスカーソルを合わせ、ＸＦＥＲキーを押しながら、生産キーであるＦ・７キーを押すだけです。すると、左上すみに〝輸入〟という文字が点滅し、その内容を見ると、あのレオパルド２・ゲパルト・ゲンフル・ガネフ・Ｍｉｇ−23をはじめ、自衛隊の75式130Ｍ・74式まで顔をそろえているではありませんか！　価格を見ると生産の時よりも高いが、工業力が航空機から船舶まですべて10ですむのです。工業力が少ない時などは、とても便利です。

ファンタジーI、II

PC−88SR

岐阜県岐阜市　加藤　修

『ファンタジーI、II』の裏ワザを見つけたので、ここに報告します。

『ファンタジーI』から『II』に移すと、パラメーターが下がりますよね。しかし、『ファンタジーII』をブートする時にＩのキャラクターディスクをドライブ２に入れてブートすると、IIにパラメーターを下げずに転送できるのです。しかし、その場でセーブしなければいけません（もちろんIIのキャラクターディスクにですよ）。

現代大戦略

MSX2

東京都町田市　黒須義之

僕は、コンピューターに絶対に勝てる方法を見つけました。

1、敵国のフェーズ中にスペースキーまたはＢボタンを押して下さい。

2、コマンドメニューが表示されますので、Ｓｕｒｒｅｎｄｅｒを選択します。

3、Ｙ／Ｎと聞いてきますので、Ｙを押します。

4、すると、コンピューターが降伏してしまうのです。

XANADU

X1（DISK）

長野県上伊那郡　臼井　章

僕がＸ1版の『ザナドゥ』で発見した裏テクを紹介します。

1、まず、外世界にいる敵と戦います。

2、敵を全滅させたら戦闘モードを出ずにすぐセーブします。

3、セーブしたら、リセットを押して最初からゲームを始めます。

4、ゲームを始めると戦闘モードから始まるので、戦闘モードから出て下さい。

5、戦闘モードから抜けでると〔上から抜けると下、下から抜けると上、左から抜けると右、右から抜けると左〕にさっき倒した敵が復活しています。

6、これを繰り返せば、あっという間に最高レベルになり、アイテムの数も……。

POP LEMON

PC−88SR

兵庫県尼崎市　吉川俊仁

僕は、『ＰＯＰ　ＬＥＭＯＮ』の隠しコマンドを発見しました。まず、テクノポラリスの中に入って、女子社員と出会った時に〝ロリ〟と打ち込むと、いきなり最終目的の学園の校長の所までＷＡＲＰすることができます。

スケ番刑事II

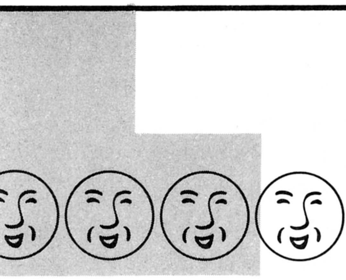
セガマークIII

大阪府堺市　川口尚一

『スケ番刑事II』の隠れキャラを見つけたので報告します。

○ビー玉……たかのは学園の教室３の１番右上にある机の上をたたく。

○ふくさ……はくちょう学園の校庭のドアのノブをたたくと出てくる（画面上には出て来ない）。



さて、熱心な読者のみんなには、すでにおなじみのはずだよね。そう、読者による、ゲームの㊙・㊢・㊡情報の広場だよ。みんな、どんどん情報を送ってくれよ。そして、ここに掲載された情報が不十分であったり、まちがっていたりした場合は、すぐ、それに対する指摘の情報も送ってくれ。また、ここに掲載された情報の中から優れた情報を送ってくれた人は、コンプティーク・ネットワークの情報部員の資格が得られ、プレゼント、部員証、そしてポイントが送られるというわけ。そのポイントって何？という人は、162ページを見てください。くわしく説明してありますよ。さあ、誰も知らない情報を見つけたら、すぐ、このコーナーにハガキを出そう！

○ピグマリオの単行本……たかのは学園の教室3の1番右上の机の下を調べる。

○スケバン刑事の単行本……はくちょう学園の教室2の1番右下の机の下を調べる。

○『アレックスキッド』のゲーム……はくちょう学園の教室3の1番右上の机の下を調べる。

○南野陽子のブロマイド……せいりゅう学園の教室1の1番左上の机の下を調べる。

○だるま……各学園にあるＭＥＭＯが置いてある教室に行き、ＭＥＭＯの置いてある机をたたくと出ます。

仔猫の大冒険

MSX

北海道札幌市　西堀　勇

僕は、ＭＳＸ版の『仔猫の大冒険』の無敵技を見つけました。

まず、画面にＣＡＳＩＯと出ている時に、カーソルキー（↑↓←→）とＥＳＣキーとＧＲＡＰＨキーとＨＯＭＥキーとＩＮＳキーとＳＥＬＥＣＴキーとＤＥＬキーを同時に押しながら、ゲームをスタートします。すると、スペアが１人少ないが、次から無敵で始まります。ただし、滝や沼に落ちると死にます。

九玉伝

PC－88SR

愛知県春日井市　長谷川浩一

『九玉伝』の必勝法をここに報告します。

○秘密のある岩の見分け方

この方法は、緑ヶ原より後のステージで使えます。その方法とは、調べたい岩の真横に行き岩に向かって数珠を投げつけます。その岩に秘密もなにもないなら、数珠は岩を通り過ぎます。

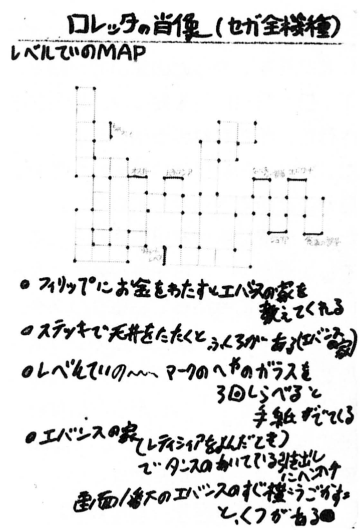
しかし、秘密のある岩なら数珠は岩の上で消えてしまうのです。そこを打ち続ければ、井戸や隠れ店の入口になったりします。あと、大雪峠の無限地獄は、先に述べた岩の調べ方で１つ反応する岩があります。それを打つと他の物になるので、根元に火を点けた後に下から押しながら数珠を投げ続けると洞穴に変わる。そこを通れば、無限地獄をぬけ出すことができるのです。

ロレッタの肖像

セガ全機種

大阪府大阪市　若月和哉

『ロレッタの肖像』を解いたので、ヒントを送ります。



グラディウス

PC－88SR

千葉県千葉市　鵜沢正章

『グラディウス』のミュージックモードに入るパスワードが、けっこう多いので報告します。

○ＣＴＲＬキーを押しながら打ち込んで下さい。

- KAMIO
- MOAI
- SALAMANDA
- YM
- NAMCO
- FALCOM
- SOLOMON

などです。

ディープ フォレスト

FM-77AV

埼玉県大宮市　高木雅典

ザインソフトの『ディープ・フォレスト』で便利な裏ワザを見つけたので送ります。

○「ぬ」キーを押せば、次の面へ進むことができます。

○「ふ」キーを押せば、前の面へ戻れます。

上の裏ワザを使って最終面の城の中まで進み、「ぬ」キーを押すと敵がまったく出てこなくなるので、そのまま進みます。すると、途中で姫が出て来ます。そして、なんだかわからないエンディングを見ることができるのです。

メイドゥム

X1

岩手県紫波郡　田口大八

無限に金を増やす方法を見つけました。まず、毒薬を買います。そして、毒薬を使うと毒薬の数が……。その毒薬を売れば、億万長者になれるというわけです。

あて先

〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷ＫＴビル4F
コンプティーク編集部
「私は見つけた!!
僕は知っている!!」係

黒ちゃんの RPG&AVG お助けコーナー



Question 僕は今、PC9801の『デゼニランド』をやっています。セトナイカイの海賊の所で、キャビネットの封印をどうやってもとれません。どうかヒントを教えて下さい。クロ先生、どうぞお願いします。

〈兵庫県相生市　久保　晶〉

Answer 封印の近くにバケツがあるはず。それを使って、水をくみ、それをかければいいんだよ。

Question 初めまして、クロ先生。僕は、88版の、『聖女伝説』をやっているのですが、"パブ・ドリーミー"のマスターのところから全然進めません。持ち物は、シャシン、メモ、カード、カネ、チズです。どうしたらいいのでしょうか？　クロ先生、どうぞよろしくお願いします。

〈大阪府堺市　吉田和浩〉

Answer 君の持っているシャシンをマスターに見せればOKだよ。

Question クロ先生、初めまして。僕は今、『POP LEMON』をやっています。

フクロを持った女の子の所で、困っています。色紙をあげて、学校名をきいて、女の子を○○○しました。すると、女の子が泣きやまなくて進めません。パイナップルと入れても"パパイヤ・マンゴだね"と出るだけです。持物は、鉄の棒、鍵、ノート、お金、メモ、バット、ライフル、タマ、エロホン、ジキカード、ショウタイジョウ、キャッシュカード、ベルト、ガム、ライター、シンブンです。知っている暗号は、パイナップル・オニャンコガスキ・ウチノタマシリマセンカ・コンプティークです。機種は、PC88mkIIFRです。クロ先生、どうしたらよいでしょうか。

〈愛知県名古屋市　竹田雅也〉

Answer 雅也くん、ここは、ノートを女の子にあげるのがポイントだ。あとは、簡単だから自分で考えよう。

Question 初めまして、クロ先生。僕は今、『ドラゴンクエストII』をやっています。

そこで質問ですが、テパの村の水門の開け方がわかりません。村の人の話によると、ラゴスという泥棒が水門の鍵を持っているそうですが、どこの町を捜してもいませんでした。僕のキャラクターは、レベルも上がり、呪文も全部使えます。お願いですから、ラゴスのいる場所を教えて下さい。このままでは、ゲームが進みません。今、僕が行った事のある所は、ローレシア城、サマルトリの城、デルコンダルの城、ムーンブルクの城、竜王の城、ラダトームの城、町、リリザの町、ムーンペタの町、ザハンの町、ペルポイの町、テパの村、ルプガナの町、ベラヌールの町などです。

〈広島県三原市　谷口博之〉

Answer ラゴスのいる町には、歌姫アンナもいるぞ。これで、わかってもらえるはずだ。ラゴスは、暗闇にいるのが好きみたいだぞ。

Question 僕は今、『ハイドライドII』をPLAYしています。やっとの思いで、MYSTIC DRUGを見つけ、地下五階へ行き、邪悪な意識を倒そうとしました。しかし、赤い泉の中にそいつの姿を見ることができませんでした。どーしたら、邪悪な意識を出現させられるのでしょうか？　クロ先生、教えて下さい。ちなみに今持っているクリスタルは、赤、青、黄、緑の4色のクリスタルです。やはり、クリスタルが一つ足りないのですか？　もし足りないなら、その場所を教えてください。ちなみに僕の機種は、X1のFです。

〈滋賀県東浅井　岩井繁明〉

Answer 邪悪な意識を出すには、5階のモアイ全部に体当りしまくって、次にチェスのナイトを横から押そう。君の前に邪悪な意識が現れるはずだ。こいつを倒すには、MYSTIC DRUGの使い方がポイントだぞ!!　クリスタルは、すべて持っているから気にする必要なし。

Question 今までのコンプティークに『クリスタル・プリズン』の質問がないので、しかたなく出しました。はっきし言って、ハッチをかけたのにおりられません。そして、犬のクビワから水晶をとると殺されてしまいます。いったいどうすればよいのですか？　Please help me!

〈鹿児島県鹿児島市　坂元　翔〉

Answer まず、ハッチから降りるには、くぎとロープとかなづちを使わなければだめだぞ。あと、犬のクビワから水晶を取るには、まわりを一度よく見てからやればいいよ。



イラスト／中野豪

Question

僕は今、『リグラス』をやっています。もう、ライトサーベルも石板も2枚取ったのですが、どうしてもレダ仙人に会えません。いったい、五つの台のある場所でなにをすればいいのでしょうか。機種は、PC8801mkIIです。クロ大先生、どうかよろしくお願いいたします。

〈神奈川県横浜市　鈴木一司〉

Answer

五つの台の場所の3つ目と5つ目の台の下から、押してみよう。レダ仙人に会えるはず。

Question

初めまして、クロ先生。僕は今、『夢幻の心臓II』をやっています。しかし、どうしても赤の石が見つからないのです。ほかの石は、全部取ったのですが……。友人のAは、「ガイアの洞穴にある」と、また、友人のBは、「ズバリ、見えない洞穴だ!!」と言っています。どちらにもありませんでした。もちろん、他に見つけた塔や城や洞穴には行きました。けれど、どこにも見つかりません。一体どこにあるのでしょうか。クロ先生助けて!!　どうぞ、よろしくお願いします。

〈北海道札幌市　川島　寛〉

Answer

川島くん、赤の石は、ガイアの洞穴にも、見えない洞穴にもないよ。赤の石は、人間の世界の南西の塔の中に……。

Question

初めまして、僕は、今『POP LEMON』をやっているのですが、シロバラ学園内の守衛の女の子の所で慰謝料を5万円も取られるのですが、そんなにお金を持ってなくて先に進めません。どうか、クロ先生助けて下さい。

〈香川県大川郡　安部哲哉〉

Answer

ここは、特に難しいところだね。特別に答えを教えてしまうと、喫茶店でキャッシュカードを見せれば、お金をおろして来てくれるよ。

Question

クロ先生!!　一生のおねがいです。答えてくれたら、毎月コンプティークを2冊買いましょう!!　もしも…ボツにしたら、コンプティークなんか買わないぞ!!　MSXの『聖女伝説』のホテルでセレナが眠っている所は、どうしたら起こせるのでしょうか？　クロ先生、ぜったいよろしくお願いします。

〈大分県中津市　関位友享〉

Answer

セレナが眠ってるなら、別に起こさなくてもいいと思うな。ねている間に××しちゃえばいいんだよ。

Question

僕は、『九玉伝』をやっているのですが、コンプティーク6月号の52～55ページを参考にやっていたら、ブロック2の右上に九玉の1つがあると書いてありましたが、何度入っても九玉を持っている敵がいません。何か条件でもあるのでしょうか？　状況は、攻撃140、防御120、命150、金300、ろうそく47、ちょうちん70、くすり41、かぎ56、ブロック3の中央よりやや下の家で取った九玉が1つ、その他は、全て99あります。

〈徳島県徳島市　高田英也〉

Answer

『九玉伝』は、機種ごとに謎が違うんだ。高田君が、どんな機種で遊んでいるか知らないけど、君はすでに1面の九玉は持っているぞ。さっさと次の面に行くべし!!

Question

ゲームの大天才のクロ先生、僕は、『デゼニワールド』をやっていてわからないところがあります。猿山の板を見ると、1：4：9と書いてありますが、どう読めばいいのでしょうか？　先生だけが頼りなんです。どうぞヨロシクお願いいたします。

〈静岡県志太郎　向島　涼〉

Answer

君の悩んでいる、1：4：9は、ゲームに全然関係ない。しいて言えば、$1^2:2^2:3^2$のことじゃないかな？

Question

私は今『トランシルバニアII』をやっとりますが、グリフォンの出すナゾナゾの答え方がわからなくて困っとります。3つのナゾナゾの他に落し穴の所にある石碑のナゾも答え方が分かりません。ナゾナゾ以外の難関は、すべてクリアーしたのですが……。ちなみに今持っている持ち物は、剣、ローソク、ランプ、アキモリ、フクロ、球、フエです。

〈兵庫県神戸市　戸沢徹人〉

Answer

グリフォンの3つのナゾナゾの答えを1つだけ教えよう。それは〝クモ〟だ。

あとは、自分で考えてね。落とし穴の石碑のナゾは、英語読みすれば楽勝です。戸沢さんは、漫画家さんだそうですが、もしよかったら、ボクにも見せてくださいね。

Question

クロ先生、私は、『ポップレモン』をプレイしているのですが、〝週番の所〟から進めないで三か月ホドなやんでいます。手すりを見ると、〝女の子をガムテープでしばったら？〟と出るのですが、そのガムテープが見つかりません。どうか、あわれな私に光明を!!

『レモネード』は解きました、すごいでしょ。『POP LEMON』の週番は、かわいい顔してゆーずうがきかない。新聞やったり、わいろを渡しても進めない。クロ大明神様、よろしくお願いします。

〈東京都北区　山田正晃〉

Answer

ここの週番をガムテープだけで倒せるなんて考えが甘いぞ。ここは、彼女の名前を言ってスキを作るのだ。ガムテープは、簡単に見つかるから、自分でもう一度捜そう。



Question 僕は今、『POP LEMON』をPLAYしているのですが、学園の中の保健室にいる女の子の所から先に進めません。うかつに手をだすと、GAME OVERになってしまいます。いったいどうすればよいのでしょうか？　クロ先生、よろしくお願いします。

〈東京都目黒区　某青年〉

Answer 保健室の女の子は、？回までなら触っても平気だぞ。後は、×××すればいいのだ。保健室の中には、重要な物が……。

Question 僕は、『リバース』をPLAYしています。第4巻の首のない死体に出会ってしまい、どうしても勝てません。どうしたら倒せるのでしょうか？　クロ先生、本当によろしくお願いいたします。

〈北海道札幌市　市川英和〉

Answer 首のない死体は、倒せないぞ。こいつは、剣を使って、ひるんだところを逃げればいいのだ。

Question クロ先生、僕は『リバース』の88版をやっています。だけど、なさけない僕は、途中でいきづまっています。途中は、ミイラの所で剣を取り、ライオンの首の彫刻が3つある所まで行きました。一体、何をやればいいのでしょうか？

どうかHELPして下さい。コンプティークは、毎月買っているんだぜ。よろしくお願いします。ところで、『ジーザス』を解きました。みんなが、死んでって2人残るのがかわいそうでした。やっぱりエニックスは、面白いなあ。

〈愛知県刈谷市　近藤公次〉

Answer ちなみに、『リバース』は、エニックスのゲームではありません。『リバース』の三つ首の彫刻が3つある所から進むには、三つの首のどれかの口に手を入れるんだ。どれかは、自分で考えような。

Question 僕は今、『ロマンシア』をやっています。盾の修理屋で半額になる所は、どこでしょうか？　あと、クリフト4世の顔を変えるには、どうすればいいのでしょうか？　クロ先生、よろしく、よろしくお願いします。このゲームは、とても難かしいですね～。

〈宮崎県日南市　板東直樹〉

Answer 盾の修理屋で半額で修理してくれる店に行くには、2段ジャンプが必要だ。

2段ジャンプとは、1度目のジャンプでプレイヤーのキャラが最も高い位置に来た時に、タイミング良く[8]キーを押すことなのだ。とっても難しいので、練習あるのみ。場所は、盾屋の奥にあるぞ。クリフト4世の顔を変えるには、仙人の衣というアイテムを使えば、簡単だよ。



Question 初めまして、毎月楽しく読ませてもらっています。僕は、今『賢者の遺言』をやっています。コンプティークのおかげで、かなり進みました。しかし、大男をだまし、洞穴にはいりコンピューターを壊し、姫を助けて服にかかった呪いも解いて、洞穴を出ようとすると、僕は出られるのに姫が大男にひきとめられてしまい、洞穴から逃げられません。どうしたらよいのでしょうか？

どうぞ、ありがたきおことばを待っています。

〈兵庫県神戸市　宮原秀一〉

Answer 宮原くん、君は、はいる時はどんな方法で洞穴にはいったのかな？　出る時も、同じ方法を使えばいいのさ。

Question 僕は今、『POPLEMON』をやっています。しかし、電車から降りて、ポストに葉書を入れて、その後に出て来る女の子の所がどうしてもわかりません。

フクロを2回見ると、〝おそうなら、今だ〟とでますが、ネコキックをされてしまいます。ここは、どのようにしたらよいのでしょうか？　どうかよろしくお願いします。それと、『トワイライトゾーン』のことについて4月号福袋に、〝ボクは部屋を出て、西へ向かって歩いていった……」と書いてありました。西には、2つしか部屋がなく、1つは何もない部屋で、もう1つの扉は開きませんでした。たたいても返事はないし、どうしたらよいのでしょうか？　これもお願いします。くだらないことですが、『POP LEMON』でゲームオーバーになったら、1度リターンキーを押して、それから「RUN」と打ち込んで、リターンキーを押すと死んだ所から始められます。機種は、X1です。

〈大阪府和泉市　五島幸太郎〉

Answer 『POP LEMON』の女の子には、色紙をあげてから、「×××」すればいいよ。『トワイライトゾーン』の方は、1階のトイレで情報を聞けるぞ。

Question 僕は、今、PC98で『WILL』をやっています。しかし、研究室に入っても、何もすることができません。そこには、アイシャがいるそうですが、どうやったら会えるのでしょうか？　ちなみに僕の持ち物は、レーザー、シャシン、カミ、イショ、ビン、コントローラーです。コントローラーは、もうなおしたので、地下に行くことはできます。どうか、アイシャというアンドロイドに会う方法を教えて下さい。

〈静岡県浜名郡　鈴木秀典〉

Answer アンドロイドのアイシャに会うには、某所にある音声認識装置をレーザーで、壊せばいい。これで、アイシャに会うことができるよ。

クロ先生、初めまして。私は、今『WILL デス・トラップ2』をしているのですが、地下2階にいるジャガーのようなメカノイドが倒せません。何か行動を起こすと、すぐGAME OVERになってしまうのです。どうか、お助け下さい。クロ先生、よろしくお願いします。

〈山形県新庄市　井上道太〉

井上君は、ここに来るまでにレーザーガンを手に入れているかな？　持っていても○ッテ○ーを持ってなきゃ使えないぞ。レーザーガンを使えば、ここのメカノイドは楽勝だよ。

僕は、MZ－1500で『デゼニランド』をPLAYしているのですが、どうしてもローソクに火が点けられません。「LIGHT CANDLE LIGHTER」とか、「PUT FIRE LIGHTER」等、いろいろと打ち込んだのですが、だめでした。もちろん、ライターは持っていますよ。クロ先生、この問題は、どうしたらいいのでしょうか？　よろしく、お願いします。

〈高知県土佐清水市　久保まさたけ〉

ここは、ライターを使えばいいだけじゃないかな？　そんなに難かしく考える必要ないぞ。

クロ先生、助けて。じつは今、『道化師殺人事件』をプレイしているのですが、何を打ち込んでも、ゾウにエサをやれません。どうすればよいのですか？　持ち物は、団長の絵、手帳、鍵、ノート、書類、ナイフ、バケツ、釘抜きです。クロ先生、どうかお願いです！　機種は、PC8801版です。

〈山口県下関市　豊浦　量〉

動物をえづけするには、えさを置いてその場を去るのが、一番。もちろん、ゾウもね。

クロちゃん先生、こんにちわ！　僕は今、『トワイライトゾーン』をしています。しかし、家庭教師にエロホンを渡した所から進めません。持物は、ブレスレットとネックレスです。どうか、教えて下さい。クロ先生、絶対よろしくお願いします。

〈大阪府和泉市　ちくぞう〉

ちくぞう君、自分の名前くらいちゃんと書こう。今後、名前の書いてないハガキは、絶対載せないぞ!!　はっきし言って、ブレスレットとネックレスだけじゃここから先には、進めないぞ。

もう1度、じっくりアイテムを捜した方がいいぞ。

おーいクロ先生、僕は『ドラゴンクエストII』に燃えてる少年です。『ドラクエII』のどこかに隠れている「いなづまの剣」の場所がわかりません。お願いです。教えて下さいませ。

〈埼玉県越谷市　井関正和〉

『ドラクエII』のいなづまの剣は、ロンダルキアに行く洞穴の3階にある。しかし、これを取るには、地下2階のある落し穴に落ち、地下3階の左下にある落とし穴に落ちれば、目の前に……。

参考に地下2、3階のMAPを載せたいんだけど、スペースがないんだ。ごめん。

大変古いソフトで申し訳ないのですが、『エルドラド伝奇』で、アキラのプログラムを見つけられません！　ビデオを最後まで見て、キーボードによるコマンド入力になっているところまで進んだのですが、そこから先へ進めません。"LOAD イツツボシ" や "LOAD アキラノプログラム" や "LIST イツツボシ" と入力して "アキラのプログラム" を呼び出そうとするのですが、全然ダメです！　どうか、もし載せるスペースがあれば、ぜひお答えを下さいませ。

〈奈良県磯城郡　西園寺詳介〉

詳介君は、『アキラ』のビデオを最後まで見てないようだ。少し待つことも時には必要だ。もう1度、ビデオをのんびりながめることが、必要だ。

今、『ファンタジー』をやっているのですが、9つのリングのうち、1つリングが足りません。J・R・トロルキンの城で3つ、ブリーブの城でクイズに答えて3つ、ドネスビアの寺院で2つは手に入りました。しかし、NO．9のリングの場所がわかりません。今のレベルは、最高14です。ルーンは、AIRにFIREにEARTHを持っています。クロ先生、どうぞよろしくお願いします。

〈奈良県奈良市　野田洋彦〉

じつは、NO.9のリングを手に入れるには、呪文を知らないと無理だ。なぜなら、NO．9のリングは、普通の方法では絶対いけない町のギルドで……。すべての町のギルドをまわるのが、ポイントだよ。

僕は今、PC8801で『POP LEMON』をしています。コンプティークに、"STOPの女の子はクサリで縛りつける" と書いてありましたが、できませんでした。どうかもっと詳しく教えて下さい。クロ大先生、よろしくお願いします。

〈奈良県御所市　中元勝夫〉

STOPの女の子を縛りつけるには、スキを作ればいいんだ。スキを作るには、百科事典を渡せばいいよ。

あて先

〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル4Fコンプティーク編集部「RPG & AVGお助けコーナー」係

誌上体験アドベンチャー

ADVENTURE



連載その25　　　　　　先江　進

トムはロストワールドの奥深く入り込み、いま見知らぬ生物と遭遇しようとしている。そして最後に待ち受けているものは、、。

ロストワールド　パート3

トムは、谷の南側の大きな木の下の方にある､穴の中へと入っていった。なにか恐ろしいものの存在感が彼を圧迫するが、勇気をふるいたてて南へと進む。

—ミナミへ　ユク

ＯＫ。とそのとき､「バタバタッ」っという音が左上方で聞こえた。はっとそちらを向くとそこには階段があり、まるで類人猿のような生物が階段の上へと姿を消したところだ。

—カイダンヲ　アガル

ＯＫ。階段をあがると、そこには木の扉があり、鍵がはずれて開いている。どうもこれは谷の南側で見た、太い木の穴の中にあった階段のようだ。

—カイダンヲ　アガル

ＯＫ。トムは扉をくぐって階段をあがった。さらに上方に穴の出口が見える。

—カイダンヲ　アガル

ＯＫ。トムは穴の外へ出た。トムは太い木の前にいる。さっきの生物が東の木の方に走ってゆく。ちらっと振り返った顔を見ると、人間の顔でありながら、ゾンビのような、死の表情をしている。とにかくこれはある種のモンスターといえるだろう。

—ヒガシへ　ユク

ＯＫ。谷の南側のふち。大きい木が立っている。モンスターはトムが木に結んだロープをほどいている。あっ、ほどけたロープが谷に落ちてしまったぞ。そのあとモンスターは西の方向へ逃げていった。

—ニシへ　ユク

ＯＫ。太い木の前。いまモンスターが木の穴に飛びこんだところだ。

—アナニ　ハイル

ＯＫ。木の穴の中。モンスターが階段をかけおりてゆく。

—カイダンヲ　オリル

ＯＫ。扉の前。モンスターが向こう側から扉を閉じた。そして鍵を閉じようとしている。まずい、ロープははずされたし、ここで扉に鍵をかけられたら進みようがなくなってしまうぞ。

—○○○○　○○←①

ＯＫ。モンスターの力が強いので開かない。でもトムがけんめいに押しているので、扉には少しすき間があり、モンスターは鍵をかけることができない。しかし扉の押しあいはモンスターのほうが優れていて、もう少しで扉がしまりそうだ。

—○○○○　○○○　○○○←②

ＯＫ。これ以上扉はしまらなくなった。モンスターが急に力をゆるめたので、勢いよく扉が開き、トムは中へつんのめるように入り込んだ。モンスターは下へ逃げてゆく。

—カイダンヲ　オリル

ＯＫ。ここは穴が南北にのびている。モンスターが北のほうに走ってゆく。

—キタへ　ユク

ＯＫ。穴の出口にやってきた。ここは崖の途中に突きでた岩場。上には大きな木が見え、下はあと2､3ｍで川が流れている。モンスターは穴から出たようだ。

—アナヲ　デル

ＯＫ。横を見ると、モンスターがさっきほどいて落としたロープの一端をつかんでいる。

「うっ、あいつはあくまでもロープを取らせまいとしているようだ」

—ロープヲ　ツカム

ＯＫ。トムはロープの中央をつかんだ。端を持っているモンスターとロープの引きあいになった。力はモンスターのほうが強い。

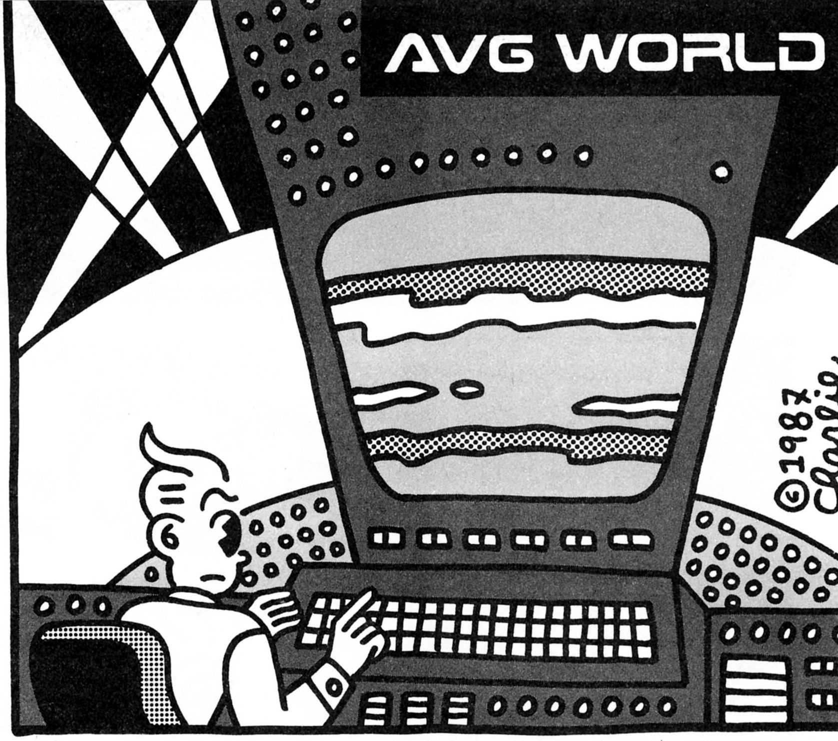
—モンスターヲ　コロス

モンスターを剣で切りつけようとして、ロープから手を放した瞬間、ロープをけんめいに引いていたモンスターは、岩場から後方の空間へとすっ飛んだ。そして川に落ちた音が聞こえた。モンスターの握っていたロープが、するすると岩場のふちから落ちていった。

●これでモンスターをやっつけられたと喜んだのが、私の大きなミステークだった。このあとゲームを続けたら、まだまだロープが必要になったのだ。しかもいちばん重要な場面でだ。ひぇー、途中でセーブしてなかったのはモアワース。しゃーあない。はじめからやりなおし。そして、この岩場でのロープの引きあいのシーンまでやってきた。

—ロープヲ　ツカム

ＯＫ。トムはロープの中央をつかんだ。端を持っているモンスターとロープの引きあいになった。力はモンスターのほうが強い。



—○○○　○○○○　○○←③

ＯＫ。勢いあまってモンスターは川の中へと落ちていった。トムの手にはロープが残った。

—ロープヲ　シマウ

ＯＫ。トムはロープをカバンにしまった。

—アナニ　ハイル

ＯＫ。穴の中。

—ミナミヘ　ユク

ＯＫ。穴は南北に伸びている。

—ミナミヘ　ユク

ＯＫ。穴はここで曲がっていて、北と東に向かっている。

—ヒガシヘ　ユク

ＯＫ。ここには北の壁にようやく人が通れるだけの穴が開いており、その中から異様な臭いが漂ってくる。

—アナニ　ハイル

ＯＫ。トムが小さな穴に入ると、ものすごい死臭が鼻をつく。なんとさっき見たようなモンスターの死骸がいくつも重なるように捨てられているではないか。そのとき、ひとつの死骸の下からうめき声が聞こえてきた。

「う、うっー」

まだ生きているのだろうか。

—○○○○　○○○○←④

ＯＫ。すると死骸の下にあった死にかけているモンスターが、トムのほうに顔を向けた。残っている力をふりしぼるようにして小さなかすれ声でトムに話しかけてくる。

—○○○　○○○○○←⑤

ＯＫ。モンスターのいっていることが聞こえるぞ。

「わ、私は、もとは人間だった。世界を征服しようという、ワルサー博士が、この地下世界をつくり、地下で生きのびられるように、人間を改造している。私は博士の計画を阻止しようと、スパイとしてここへまぎれこんだ。だが、私も手術をうけざるをえなくなってしまったのだ。手術が失敗して…あっ…もうだめだ。たのむ、博士は今夜……を発射……破滅……コンピュータアに……コードを……」

といったところでモンスターは息を引きとった。聞きとれない部分もあったけれど、ロストワールドがなぜ存在するかという謎が、少しわかりかけてきた。しかしなぜ、地下で生きのびる必要があるのだろうか。そして、コンピューターがなにをコントロールしているのだろう。

トムは迷路のような穴の中を歩き、ついに穴の向こう側の空間に出た瞬間、思わず目を疑った。ここはまるで地上のふつうの町のように、道や建物があるではないか。もちろん光は街灯のようなものから発生しているから、静かな夜の町、といった感じだ。

外部からの侵入者のいるはずのない地下世界では、建物の人口も無防備だ。トムは人の気配のない建物の中をめぐり歩いてみた。ある部屋をのぞいたとき、そこにはモンスターの入った透明なカプセルがいくつも並んでいた。そしてとうとうコンピューターのある部屋の前までやってきた。しかしこの部屋は厳重に閉じられている。

—ヘヤヲ　ノゾク

ＯＫ。巨大なコンピューターのスクリーンが見える。スクリーンには世界地図が描かれていて、各国のいくつかの地点が点滅している。おやっ、文字が表示されたぞ。

ミサイル準備ＯＫ
発射コード０３８２
中止コード９６１４

「そうか、全世界を核ミサイルで破壊しようとしているんだ」

トムはコンピューター室の入口を探し、ようやくコンピューター室の上の階の機材室の床に、ハッチのような入口があるのを見つけた。

—ハッチヲ　アケル

片手ではできません。

—○○○　○○○←⑥

ＯＫ。

—ハッチヲ　アケル

ＯＫ。かなり重いがようやく開いた。錆(さ)びているらしく、完全には開かないので、中へ入ろうとハッチから手を放すと、ハッチは重さで閉じてしまう。トムが見まわすと、ハッチのすぐ近くに重そうな機械が置いてあり、ロープを通せる支柱がある。そうだ、

—○○○○　○○○○　○○○←⑦

ＯＫ。

—シチュウニ　ロープヲ　カケル

ＯＫ。

—ロープヲ　ヒク

ＯＫ。ハッチが開いた。

—ハッチニ　ハイル

ＯＫ。トムはロープを強く引きながら、ハッチの中に入り、そのままロープをつたわってコンピューター室に降りることができた。すぐにコンソールに向かってキーインした。

—○○○○←⑧

ＯＫ。突然スクリーンはクリアされ、メッセージが打ち出されてゆく。

（次ページへ）

トム、ついにここまでこられたね。考古学者という、歴史の謎に挑戦してきた私にとって、ＡＶＧはそれもまた、情熱を注ぐのに値するものだった。そして、私はとうとう莫大な費用を投入して作った荘大な仕掛けと、多くの役者を使った実体験ＡＶＧ空間としての「ロストワールド」を完成させたのだ。おまえに忘れないでほしいのは、空想がこのような娯楽の世界を作ることもできるし、ワルサー博士のような狂った空想が世界を破滅させることもできるということだ。さて、私がおまえに残す財産の管理状況、受取方法は、どれかキーを押せば表示される。
―キーヲ　オス
　ＯＫ。すると・・・・・。
（完）

今回の正解

1. **トビラヲ　オス**
2. **トビラニ　ケンヲ　ハサム**（前号を見ればわかると思うけど、トムは剣を持っているのだ）
3. **宿題Ａ**
4. **シガイヲ　ウゴカス**
5. **カオヲ（ミミヲ）　チカヅケル**
6. **ケンヲ　シマウ（ステル）**
7. **ハッチニ　ロープヲ　ムスブ**
8. **９６１４**（とうぜん中止コードをうちこむのだ）

誌上体験アドベンチャー《６月号》

解決編 ロストワールド

パート１



　いくら殺しても、つぎからつぎへと小さな穴から出てくる毒ミミズ。１匹ずつ殺していては、いつになっても箱を開くことができない。さて、トムはどうしたのだろうか。答は、
―イワデ　アナヲ　フサグ
でした。**ハメル、イレル、ツメル**などの答もＯＫにしました（穴の様子をくわしく書いていませんでしたからね）。
　⑧のコマンドで、イワヲ　トルとあったんだから、この問題はかんたんだよね。正解率は95％でした。
　正解者の中から抽選の結果、栃木県那須郡の川岸卓也くん、愛知県名古屋市の村瀬熱紀くん、福井県敦賀市の岡武道くん他２名にコンプティークのオリジナルＴシャツが当りました。多数の応募どうもありがとう。これからもたくさんの応募を待ってます。

宿題と応募方法

　今回の宿題はふたつ。応募者の中から正解者には、抽選で５名の人にコンプティークのオリジナルＴシャツをプレゼントするからね。なお、７月号の解決編は９月号で、今号の解決編は10月号で発表します。

宿題Ａ

　ロープの端をつかんだモンスターを退治し、かつロープを手に入れるには、はたしてキミだったらどうするかな？　ということで、ブラインドコマンド③を答えてくれ。

宿題Ｂ

　今回はこのお話のいちばん最後、「財産の管理状況、受取方法は、どれかキーを押せば表示される」ということで、キーを押すわけだが、はてさてどんなことが表示されるかな？　キミの想像力で、どんでん返しの展開なども考えられるわけだから、ぜひ面白いものを考えて、その内容を送ってくれ。ユニークなものを期待してますよ。



Concept& script : KUROHDO MATSUGAE

Visual Work: BLACK POINT

聖（セント）エルザクルセイダーズ

St. ELZA CRUSADERS

ACT5

We Are The Crusaders!（ウィ アー ザ クルセイダーズ）II

迫りくる敵の魔の手。オトシマエは空手部の存続をかけて、巨漢水谷との決闘をよぎなくされ、一方ミホのもとに謎の脅迫状が送られてきた。クルセイダーズの大ピンチ－破乱必至のACT5がスタート!!



HIME 1

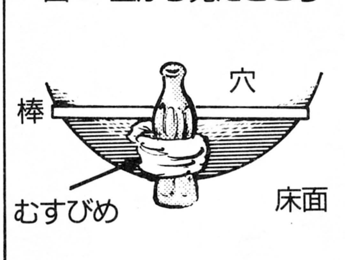
ディスプレイを見つめる姫、滝沢礼子の恐ろしさを思い知る

「なるほど、そうだったのか——！」
私はコンピュータのディスプレイを見つめて、思わず感嘆の声をあげた。
——ここはパソコン同好会の部屋。
いっきょにいろいろな事件がたて続けに起こって、『敵』がようやく本格的な攻勢に出る気配を見せはじめ、一方では五角形のペンダントを持つ5人の仲間が勢ぞろいした、あわただしい一週間の最後の土曜日だ。
放課後、新入部員をふくめた部員たちが帰ったあと、私はひとり、6時に秘密のアジトである『開かずの部屋』で仲間の集まりがはじまるまでの時間を、滝沢礼子の旧講堂からの脱出によってはからずも発見された古い地下通路のデータ分析をやっていた。
それと関連して、滝沢がどうやって8メートルもの深い穴を無事におりて逃げおおせることができたのかを、コンピュータにデータをインプットして推理していたのだ。
理科実験室で水銀を使ってコックリさんのペンダントをまんまと盗んだ手口もあざやかだったけど、これもまた、なんと……！
推理するにあたって、私は2つの前提をした。まず、私たち追っ手がすぐそばまでせまっている状態で、わざわざ私たちを驚かそうとして上半身裸になどなるわけがない。着ていたものをロープがわりにしたにちがいない、ということ。第2点は、コーラのビンと木の棒を何らかの形で利用したであろうこと——この2つだ。
ロープがわりの着衣をむすびつけるような出っぱりはなかった……ということは、コーラのビンと棒をその代用にしたにちがいない、それが問題だ。
では、その2つの特徴についてみると、コーラのビンは意外とじょうぶで体重をささえられそうだけども、演壇の上の穴は円形だからひっかけることができない。棒は逆に、体重をささえることはできないが、穴の端に渡すことはできる。
『でも、その2つを組み合わせたとしても、いずれにせよ、滝沢礼子の全体重が折れやすい棒にかかってしまうのではないか？——』(図Ⅰ参照)
そう考えながら、私はディスプレイに映っているグラフィックスの角度をいろいろ変えてみた。そして、ま横からの画像になったとき、私は思わず声をあげてしまったのだ。(図Ⅱ参照)
着衣をむすんであるコーラのビンには、たしかに滝沢礼子の全体重が一点にかかっている。しかし、そのビンをさらにささえているのは、棒と演壇のフチの二点——つまり、滝沢の体重はその二点に分散され、棒にかかる重さは、単純に考えてその2分の1程度にすぎなかったわけだ！
おそらく、最初から旧講堂の抜け穴を逃走に利用しようと考えた滝沢礼子は、逃げる途中で穴に渡せそうな棒を見つけたのだろう。だが、それが体重をささえきれないと見てとるや、さらにコーラのビンをひろった。それらを利用して穴にとびこむ。棒とビンはかさねてあるだけだから、ロープがわりの着衣の下にぶらさがったところで、体を横に激しくふるとかしてショックを与えてやれば、滝沢と彼女の着衣もろとも穴の底へ……。
(なんという鋭い機転なのだろう…。これだけの能力を持った相手が、あの『敵』の一味ではないにしても、ことあるごとに私たちの妨害にまわるとしたら……これは恐るべきことだわ！)
そのときだった。サークル棟のいくつもの部屋から、ドヤドヤと駆けだしていく足音がして、それとともに聞こえてきた大声——

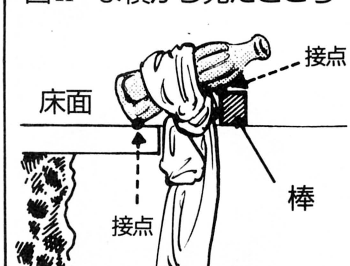
「決闘だ、決闘だ！」

決闘——！

図Ⅰ　上から見たところ



図Ⅱ　ま横から見たところ



前号までのあらすじ

東京の都心にある私立の名門・聖エルザ学園は、波乱の新学年を迎えていた。男女共学化、部員10名以下のクラブの即時廃止等々。
これを学園をねらう『敵』の陰謀の一端だと知る一団の生徒たちがいた。前学園長の孫娘・白雪和子(姫)、織倉美保(ミホ)、小栗まなみ(チクリン)、乙島恵利(オトシマエ)、宇奈月京平(コックリさん)である。彼らは秘密の五角形のペンダントを持ち、学園を守る使命のもとに出あった仲間たちだった。
だが、チクリンのペンダントは、謎の少女滝沢礼子に奪われてしまう。一方『敵』は、オトシマエとミホに空手部の廃止をせまり、オトシマエは存続をかけて決闘するはめになった。そして、『開かずの部屋』にはミホあての脅迫状が……。


織倉美保


白雪和子


宇奈月京平


乙島恵利


小栗まなみ

KOKKURI ミ、ミホちゃんはボクの腕の中。うひょー、と思いきや……

「え、決闘だって!?」
写真部室の暗室にとじこもっていたボクは、その声を聞いてとびあがった。昨日、正面玄関前の新入部員勧誘に来たミホちゃんを追いまわして撮った写真、さっき旧講堂の穴の中で姫にムリヤリせまって撮ったヤツ、それから、美術部室に滝沢礼子をとじこめたときの『しばられた美少女』と、考えただけでヨダレがたれそーなフィルムを現象していたのだ。

だけど、決闘と聞いちゃじっとしていられない。フォーカス男の血が騒ぐ。『敵』だの何だのといっても、それは学園の裏側のハナシ。日常はまだまだ名門お嬢サマ学校の優雅でロマンチックなムードでいっぱいなのだ。そこに〝決闘〟なんていったら、これはもう由緒正しい旧華族のお嬢サマと大会社の社長令嬢の嫉妬合戦かプライドの張り合い。世間一般のブスのひっかきっこなんてメじゃない、乙女のソーゼツな果し合いにきまっている。

「うひょー!」とばかりカメラをひっつかみ、部屋をとびだした。

——が、通路で出っくわしたのは、亡霊みたいにフラフラ歩いてる空手着姿のミホちゃん。ショースイしきったミホちゃんってのも、これまたカワイくって、思わずシャッターをきった。

「あ、コックリさん!」

ウヒャヒャ、な、なんと、ミホちゃんは、ボクだと知るやいなや、ヒシッと抱きついてきたのだ!

「どしたんだい、ミホ……」

ボクはせーいっぱい低音をきかせた声でミホちゃんの耳元にささやいた。

ウ……もしかしたら、今ならドサクサまぎれにクチビルをうばえるかもしんない!——そんな考えがムラムラとわいてきたときだった。

「コックリさんにミホじゃない——」

うしろから聞こえてきた声は、姫!

「あ、いや、あの、これは……」

ボクはあわてて姫に言いわけしようとした。ええい、こりゃさっき旧講堂で展開したシーンのまるで逆だよーっ。

ところが、ミホちゃんはアッサリとボクをつきとばし、こんどは姫にすがりついていった。

「どうしたの? ミホ」

「オトシマエが、あの……それで、手紙、いえ、脅迫状が、その……」

ミホはせきを切ったように泣きだし、しゃくりあげながら言うことは、サッぱり要領をえない。

「もしかして、決闘って——」

そうつぶやくと、姫はいきなりミホちゃんのやわらかいほっぺに、パッチーンと一発ビンタをくらわした。

な、なんで——!

「しっかりなさい、ミホっ! 決闘するっていうのはオトシマエなのね?」

ミホちゃんは、強烈なビンタで気持ちがシャンとしたらしく、オトシマエが対決することになった経緯と、ミホちゃんあての脅迫状が見つかったことを手みじかに話した。



「わかったわ。とりあえず脅迫状のほうは私たちといればだいじょうぶ。とにかく、オトシマエが心配だわ。行きましょ!」

姫がミホちゃんの手を引っぱって駆けだし、ボクはあわててあとを追った。



ボクらが中庭に駆けつけたとき、決闘は今まさに始まろうとしていた。

オトシマエが空手着の黒帯をギュッと固くしめ、足を左右にこころもち開き、足場をたしかめるように指を地面にくいこませる。

恐ろしくデカイ相手のほうは、ゆう然と制服の上着を脱ぎ、ネクタイを首から抜きとった。それからワイシャツの両そでをていねいにまくりあげ、それがすむと、軽く片手をまわした。

——それが開始の合図になった。

巨漢が間あいをつめるように、ズイッと数歩前に出る。

オトシマエは、それに呼応してスッスッと横走りに移動する。

2人の対決者の動きにつれて、周囲をとりまいている人垣に動揺が広がる。

巨漢は、柔道のワザにもちこむために、激しく接近しようとする。オトシマエはそれに対してつねに距離をたもとうとして動く。

襲いかかる男と、逃げまわる女——そういうことなのだが、むしろ狩りになれた猛獣と、用心深い小動物のニラミ合いといったものに近い緊張感だ。

が、その関係は、オトシマエが一歩前にふみこんだ瞬間から、たちまち逆転した。





「痛(つ)うッ……」

男がうめいた。オトシマエの目にもとまらぬ足ばらいが、男の外ずねにきまったのだ。しかし男は倒れない。わずかに体勢がくずれただけだ。

が、男に体勢をたて直すよゆうを与えず、オトシマエの蹴りが連続してさく裂した。男はあわてて両ひじを立てて、必死に直撃をくらうまいとする。

バシッバシッバシッバシッ――かわいた音が校舎に反響する。

あっという間に男の太い腕が青黒くはれあがる。

「あっ……」

声を発したのは、ボク自身ともまわりのだれともつかなかった。

男がオトシマエのふりあげた足をガキッと小わきにかかえこんだのだ。オトシマエはそれをふりほどこうと、もう一方の足で地面を蹴った。

ひざ蹴りがきまるっ――と思った瞬間、男はそれを待っていたように、すばやく身をかがめてオトシマエのふところにとびこんだ。

「キャーッ！」

ミホちゃんの叫びと、オトシマエの体が空中高く舞ったのは、ほとんど同時だった――。

MIHO 1 やったね♡オトシマエの大勝利！ わたし、オロオロするばかり



「オトシマエ!!」
　わたしは足がすくんでしまった。
　オトシマエはクルリと身をひるがえして着地した。そしてたてひざをしてしゃがんだまま、ジッと巨漢の水谷をにらみつけている。
　そうやって5、6秒もたっただろうか。フッと力を抜いて、オトシマエが立ちあがった。まわりの人たちの視線が、いっせいに水谷のほうに移る。
　水谷は、とっくに力を抜いて立っていた。
（ど、どうなっちゃったの——!?）
「しょうぶ、あったな……」
　ふぬけたような声で水谷がつぶやいた瞬間、水谷の鼻からツーッと血が流れた。そして、大木が倒れるように、ゆっくりと地面に沈みこんでいった。
「オトシマエっ！」
　わたしははじかれたようにオトシマエに駆けよった。
「無事でよかった……」
　わたしはそう言ったが、オトシマエはただでさえ大きな胸を空手着からはみ出しそうなほど激しく波うたせ、青ざめた顔で倒れている水谷のほうを見つめたままだ。
　でも、オトシマエの周囲は、たちまち大勢の人でうまってしまった。もちろん、姫やコックリさんもいる。
　だれかがわたしの肩をポンとたたいた。ふり返ると、それはだらしないほど目じりを下げて笑っている松岡だった。
「美保ちゃん、おめっ、とー！」
「松岡、てめ、ドサクサまぎれに美保サマにさわるんじゃねえっ」
　そう言って松岡をおしのけたのは、もうひとりの巨漢、大杉だった。
「オレは約束どおり空手部に入るからねっ。美保サマの次の新入部員だ！」
「そりゃこのオレ、松岡だぜ……アイタッ！」
　松岡と大杉にとびついてなぐったのは、若松クンだった。
「バッカやろう。おまえらはオイラの後輩になるんだぜ」
「下級生で、それもチビのくせして、ナマイキ言うな」
「なんだとオっ！」
　またまたなぐり合いがはじまりそうな気配。
「乙島ァ、おいら雑布がけでもなんでもやるから、空手部に置いてくれえ」
　人垣のあいだからヌッと顔を出した安田が、あわれっぽく言った。
「ミホ、名前と学年クラスを聞いとけ」
　オトシマエが言った。
「ウン♡」
　若松クン、それに大杉、松岡、安田の三人組がたちまち名乗りをあげた。そのうしろから小さな手がふたつあがった。大杉じゃないけど、男子としてはだいぶ背の低い若松クンの背中にかくれて、それでもやっと若松クンの頭の上から手が出ている。ヒョコッと顔を見せたのは、クリクリッとした目をした、少年というより男の子というカンジの子だった。
「あのう、空手部は高等部の生徒でないと入れないんだけど……」
「ぼく、高等部の新入生だヨ。なあ、ヤスジロー」
　男の子がカワイイ声でそう言った。すると若松クンをはさんで反対側からもうひとつ、ソックリのあどけない顔が出て、おんなじ声で言った。
「ウン、そうだとも、シンイチロー。ぼくら、空手ってあこがれてたんだよナ。入部させてくれる？」
「も、もちろん。えーと、ほかに入部希望者はいませんかァ？」
　わたしはうれしくって、もう呼びこみをやってる気分！
「ハ〜イ、ハ〜イ。チョト、通して、プリーズ！」
　人垣のずっとうしろで、ピョンピョン元気にとびはねてる女の子がいると思ったら、たちまち列の前におどり出してきた。
「カラテ部、ワタシやりたいデス！」
　奇妙なことば使いなのもそのはずで、

あっというまに入部希望の山。

現れたのは青い目をした金髪の女の子だった。

「ガイジンかよ。聖(セント)エルザは国際部なんてあったっけ？」

松岡が細い目を見ひらいて言った。

「ノー、ノー。ワタシ日本人アルね。オトッサン、日本人、オッカサン、イギリス人。生まれて育ったノ、ホンコンね。カンフー、得意。ダカラ、カラテとっても興味あるアルね。キャティ・フナダ、よろしくネ♡」

キャティはそう言うと、スッとわたしに顔をよせてきて、ほっぺたにチュッとキスした。あんまり自然なカンジで、しかもすばやかったので、まるでこばむヒマもなかった。

「な、な、なに——？」

わたしがやっと声をあげたときには、キャティはもう、先に名のりをあげた新入部員ひとりひとりに同じようにキスしてまわっていた。双子のシンイチローとヤスジローは、顔をまっ赤にして直立不動の姿勢だし、松岡はニタニタ、安田は不精ヒゲを気にしながらあらぬ方向に視線をやってるし、大杉は上をむいて必死に鼻血をこらえている。

いったい、どういう新入部員たちなんだろう——わたしがあきれて見ていると、横から声がかかった。

「伊勢一機(いせかずき)——ぼくを入れて、これでちょうど10人だな。めでたく空手部存続決定というわけだ。ところで——」

伊勢は、わたしの耳に口をよせて、ささやくように言った。

「乙島をはやく人目につかないところへ連れていけ。さもないと大変なことになるぞっ！」

わたしはそのことばの語気の強さにビックリした。伊勢のほうをふり返ると、もう木刀をかついだ姿は人垣のむこうに見えなくなっていた。

オトシマエはまだ青ざめた顔をして肩で息をしている。おかしい……。

「新入部員は来週から部室へ来な。じゃ、解散だ……」

そっけなくそれだけ言うと、オトシマエは人の輪の外へ出て、礼拝堂のほうへ行こうとする。

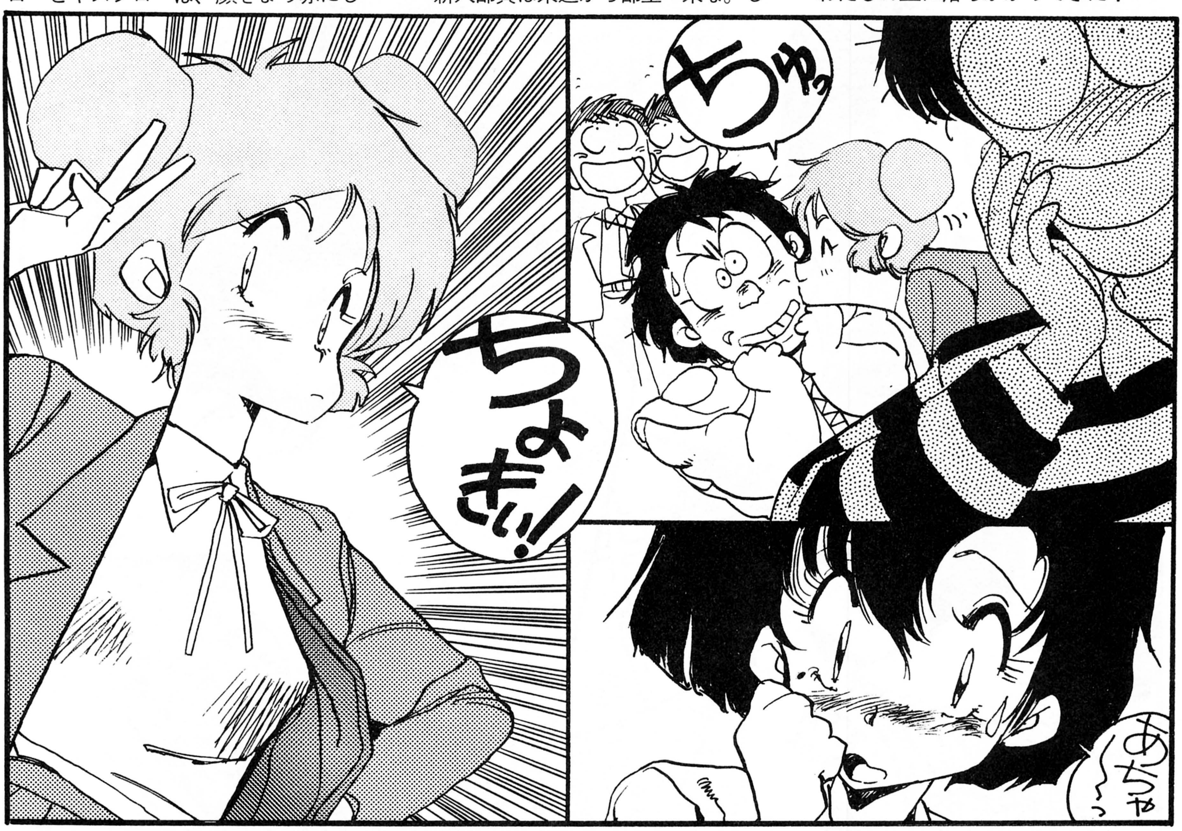
「みんな、来週ね♡」

ムリに笑顔をつくって手をふると、わたしは急いでオトシマエのあとを追った。今みたいに人の注目を一身に集めているときに、一般の生徒にはふだんぜんぜん関係のないはずの、礼拝堂——つまり『開かずの部屋』に、まっすぐむかおうとするなんて……！

鐘楼(しょうろう)にのぼるラセン階段で、やっとオトシマエに追いついた。

「オトシマエ……」

わたしは階段の下からおそるおそる声をかけた。オトシマエがわたしのほうをふりかえろうとして首をまげると、そのまま彼女の体のほうもひきずられるようにかたむいた。そしてフワッとスローモーションのように宙に浮き、わたしの上に落ちかかってきた！



MIHO 2 コックリさんったら気絶している姫、なんとかして！

オトシマエを受けとめたまではよかったけど、とてもわたしじゃささえきれず、そのまま階段の下にかさねモチになってしまった。

オトシマエの下からやっとはい出すと、ちょうどそこに姫とコックリさんが駆けつけてきた。

「これは……」

コックリさんはすばやくオトシマエの手首をとって脈をみる。その一方でかたくとじたまぶたをこじあけて、瞳孔をのぞきこむ。テキパキとしたみごとな手ぎわと真険さは、この午後２回見たコックリさんとは、まるで別人のよう！

「運ぼう。例の『開かずの部屋』ってこの上だっけ？」

大がらなオトシマエを肩にかつぎあげると、コックリさんはどんどんとラセン階段をのぼった。

「な、なにをするの──！」

姫とわたしは同時に叫んだ。

『開かずの部屋』の長イスにオトシマエを横たえると、コックリさんは手ばやく黒帯を解き、空手着の前を大きくおし広げたのだ。

「くそっ、このＴシャツもじゃまだ」

イラだたしげにつぶやいたコックリさんは、オトシマエが下に着ていたＴシャツを、なんと首のところからイッキにひき裂いた。大きな乳房がプルンとこぼれ、白い肌がムキだしになった。汗にぬれてツヤツヤ光っている裸体を、コックリさんはあちこちなめまわすように視線をはわせる。

「気を失ってるからって、何をする気なのっ！」

叫んでわたしがかじりつくと、コックリさんはわたしの体を乱暴につきとばした。

「うるさい、黙ってろ！」

コックリさんは、こんどはオトシマエの体をうつぶせにし、上衣をむりやりはぎとって、とうとう上半身を裸にしてしまった。

姫とわたしがあっけにとられて見守るなか、コックリさんはオトシマエの胸にさわったりわきの下をのぞきこんだり、やりたいほうだいだ。

「なるほど……」

コックリさんがつぶやいた。

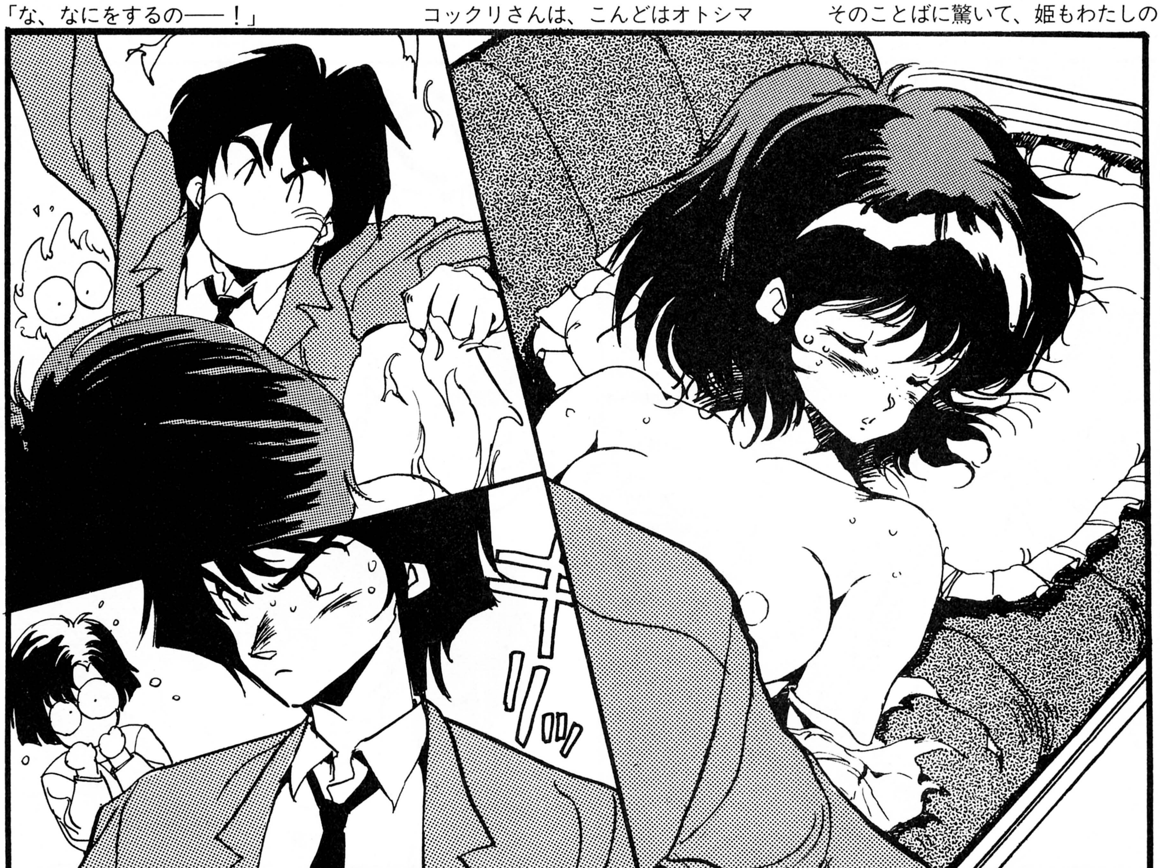
「なにが〝なるほど〟よ、ペンダントを持つ仲間だって許せないワ！」

そう叫んでわたしがなぐりかかろうとするのを、コックリさんはヒラリと身をかわし、わたしの肩をつかまえてオトシマエの横にすわらせた。

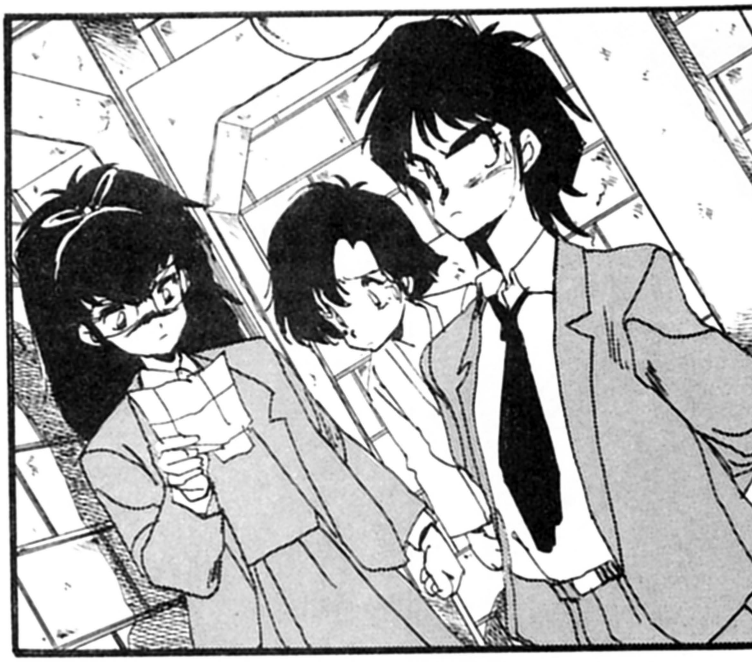
「見てごらん。わきの下にむらさき色のアザができてるだろ。ほかには外傷はまったくない。ってことは、これが致命傷なんだ」

「致命傷……」

そのことばに驚いて、姫もわたしの



ことをいいことにオトシマエを……!?



わきに来てしゃがんだ。
「といっても、ツボをはずしてあるから命には別状ない。おそらく外道拳でいう〝夢殺〟というワザだ」
「外道拳……夢殺？」
「父が医者のくせに武道キチガイでね。小さいころからよく庭にひっぱりだされちゃ青アザをつけられたものサ。ボクは、なぐる、蹴るより医学の研究をやるほうがいい」
「あ、それでオトシマエを……」
「アッ、なんだと思ってたんだよ!?」
「だって、ねえ、ミホ。ふだんのオコナイがああいうふうなんだもの……」
姫がポッと顔を赤らめながらわたしに同意をもとめた。わたしも、ウンウンと力強くうなずいた。
「ヒ、ヒドイなあ、医者の卵にむかって。ま、でも、それはそれとして、柔道のヤツがどうして、空手の一種で、しかも世にほとんど知られていない外道拳を使ったのか……それと、なによりも、すぐに見かけの勝敗をつけなければならない決闘で、一定の時間をおかなければ効果のあらわれない夢殺のようなワザを使ったのか、だね」
「でも、オトシマエがずいぶん激しく攻撃してたからじゃない？」
姫がコックリさんに言った。
「いや、夢殺は苦しまぎれに使えるようなものじゃないんだ。おそらく、あの水谷という男は、最初からそのワザをはなつ機会をねらってた——」
「見かけの負けを覚悟して、そのうえで実質的な勝利を、ということ？」
「そ、それはヘンよ！」わたしはせきこんで言った。「だって、水谷は教頭に命じられて戦ったのよ。彼が勝てば、空手部はその場で廃部……」
「教頭って『敵』の手先なんだろ？　それを裏切ったってことだな。滝沢礼子といい、不可解なヤツがまたひとり現れた」
「そういえば……空手部に入った10人めのひと、伊勢っていったけど、水谷と前に同じ学校にいたって言ってたわ。あの人なら何か知ってるかも……あっ、そうだ。決闘のあと、あの人オトシマエをはやく人目につかないとこへ連れていけってわたしにささやいたの」
「夢殺をかけられたことを、その人は知ってたのね。どういう人間かたしかめないと、気を許せないわね。ところでミホさん、あなたに来た脅迫状というのは……」
「あっ、こ、これです」
わたしは空手着にはさんであった紙を取りだした。広げて姫に手渡すと、わきからコックリさんものぞきこんだ。
「M・Oへ、次は、おまえの番だ！……かァ、なるほど、脅迫状らしい」
「この部屋で見つけたのね？」
「ええ。ドアのすぐ前の床の上……」
「窓は今もしまってるし、ドアはカギがかかっていた。すき間から差しこもうにも、ふつうならそれとわからないようなドアだから、もちろんピッタリ壁にはまりこんでいて無理……となると——」
姫は黙ってわたしたちの顔をメガネの奥からヒタと見つめた。
「ボ、ボクは、今がはじめてサ。昨夜チラッと話に聞いただけで……」
コックリさんのことばにうなずいて、姫は気絶したままのオトシマエのほうに視線をやった。
「姫、仲間をうたぐってるの！」
「そうじゃないけど、この『開かずの部屋』のことを知ってるのは、とりあえず私たち５人……」
「そういえば、チクリンの姿を見かけてないなあ」
「ああ、チクリンなら、ちょっと外出……あっ、チクリン！」
姫は突然大きな声をあげて立ちあがった。
「ミホさん、私といっしょにいらっしゃい。さあ、はやく！」
「ど、どこへ？」
「いいから……コックリさんはここにいてちょうだい。でも、オトシマエに妙なことをしようとしたら、しょうちしませんよっ！」
コックリさんは、姫の迫力に圧倒されて目をパチクリさせてうなずいた。
姫は、日頃の優雅で上品な立ち居ふるまいからはぜんぜん想像できないような激しさでドアをあけ、猛スピードで鐘楼のラセン階段を駆けおりていった。

HIME 2 「脅迫状」の謎が解けた！やっぱり本物のM・Oは……



ミホが息をきらせてやっと追いついてきた。ここは、聖(セント)エルザ学園の敷地内の一角、通称『エルザ・ハイツ』と呼ばれる古い洋館だ。今では女子寮になっており、ミホとチクリンはここに入っている。

「チクリンがいったいどうしたんですか？」

荒い息をはきながら、ミホが言った。

「いい？　あなたは自分のイニシャルを見つけて、すぐにあれを自分あてと思いこんだんでしょうけど、チクリンの名前は『小栗(おぐり)まなみ』よ」

「小栗まなみ、マナミ・オグリ……あっ、Ｍ・Ｏ！　じゃ、あの脅迫状はチクリンに……」

「すくなくとも、チクリンが『開かずの部屋』に落としていったと考えるのが、いちばん自然なのよ」

私はそう言いながら、玄関ホールから中をうかがった。長い廊下のつきあたりの談話室から女の子たちの明るい話し声が聞こえてくる。玄関を入ってすぐの舎監室の小窓から光が廊下にもれている。

「舎監のミス・ランドルフがいるようね。ミホ、知ってるでしょうけれど、彼女は要注意人物。わたしは姿を見られてはこまるの。彼女の注意をひきつけておいてちょうだい」

ミホはコクンとうなづいて先に入り、舎監室をノックした。何か大切なものを失くしたとかいう口実をもうけてドアの中に入りこんだのを見とどけ、わたしは背をかがめて小窓の下を通りすぎた。

一気に通路をつっきり、四階のチクリンの部屋まで駆けのぼった。部屋にはカギがかかっていず、同室の女の子の姿もなかった。もちろんチクリンはいない。ベッドの上に脱ぎすてられたＳサイズの制服を見ると、急いで外出したらしいことはかんたんに見てとれる。

わたしはチクリンの少女趣味であふれかえった机に近づいた。わたしの求めているものは、カバンの中に意外とあっさり見つかった。

そのとき、ドアにノックの音がして、ミホが入ってきた。

「ちょっといろいろなとこを見てきたんだけど、チクリンはやっぱりいないみたいです」

「やっぱり……ミホ、これを見て」

わたしは、チクリンのカバンの中から見つけたものをさしだした。

「な、なんなんです、これ？」

そのとき、ふたたびドアがノックされた。チクリンと同室の子なら、わざわざノックをするはずはない。最初に来たのは、ミホだとすぐ予想がついたが……。

隠れるヒマはなかった。あっという間にドアが開いた。

「ミス・ランドルフ――！」

戸口に現れたのは、『敵』側の人間であることを私が探りあてた、学園内の数人のひとり、英語教師のミス・ランドルフだった！

「織倉さんは正直でいらっしゃるから、ごまかすのがお上手じゃないわね。何かあるとすぐわかったわ。それにしても、跡をつけてきて、他人の部屋に無断侵入している者を見つけたと思ったら、それがなんと、前学園長のお孫さん、白雪和子さんだったとはねえ。これは、大変なことになるわよ。ホホホホホホ……」

ミス・ランドルフのヒステリックな笑い声が、いつまでもやまなかった。

できっこない。ぶっとい足で天井板を踏みぬいちゃうのがオチよ。

こんなことを考えながら暗闇をはいまわるうち、ふと聞きおぼえのある声が。

あたしは、天井板をチョッピリずらし、その部屋をそっとのぞきこんだ。下に見えたのは、ぬわんと、

――滝沢礼子!!

――to be continued

CHICKLIN

ゆーかい？ そんなんでメゲるあたしじゃないわヨっ!!

（オナカすいたなァ。こーしてお空なんか見てると、雲がみーんなオカシに見えてきちゃうわョ。ホラホラ、シュークリームでしょ、そんでもって、あっちはチョコエクレア……夕陽にはえて赤いのはアップルパイかな？ 大福モチにソフトクリーム、レーズンクッキー、カスタードプリン――目をつぶって、こうおクチをあけてれば落ちてくるかも。アーン……ウグッ、な、なによ、これ…オエーッ、まずーい！）

ふぐっ、ふが、ふげほげ……

目がゆっくりと開いた。

「あれ、ここどこ？――イっ、イッターい！」

なんと、ロープでしばられてる!?

たしかあたしは、寮内に持ちこみ禁止のオカシをヒソカに買いだめしに行く当番で、相棒のミツコが暗号で指定してきた場所で待ってたハズ……。

（そ、そーいえば、雲のオカシ、いえそのつもりであたしがパクッとくわえたヤツのあのマズさ――）

よーく考えてみれば、あれはクロロホルムかなんかのニオイよ。雲のオカシならいざしらず、あんなモンがお空からふってくるワケない。ってことは……どーしよう、あたし『敵』に誘拐されちゃったんじゃないの!!

あらためて周囲を見まわした。古い家具なんかがゴロゴロつみあげてある。ツーンとカビくさくて、床にはホコリがつもってる。窓はなく、明かりは小さな裸電球ひとつ。物置のようだ。

『恐ろしい敵』って姫（ヒメ）がいっつも言ってたことを思いだした。まだピンとこないけど、恐ろしい目にあうよか、はやめに逃げたほーがいいにきまってる。あたしは、体を弓なりにしてクツの中にしこんだサバイバルナイフを抜きとった。と、そのとき――

ひとつしかないドアがきしんだ。

「ペンダントが見つからなかったんだって？ よく調べたんだろうな」

「ええ、もちろん」

男の声――！ あたしは、あわてて眠ってるフリをした。

「どこに隠しているともわからん。もう一度徹底的に探してみろ。こんどはまる裸にしてな――」

ま、まる裸だって！ よしてよっ、うら若き乙女になにする気っ！

「侵入者です。侵入者をつかまえましたっ！」

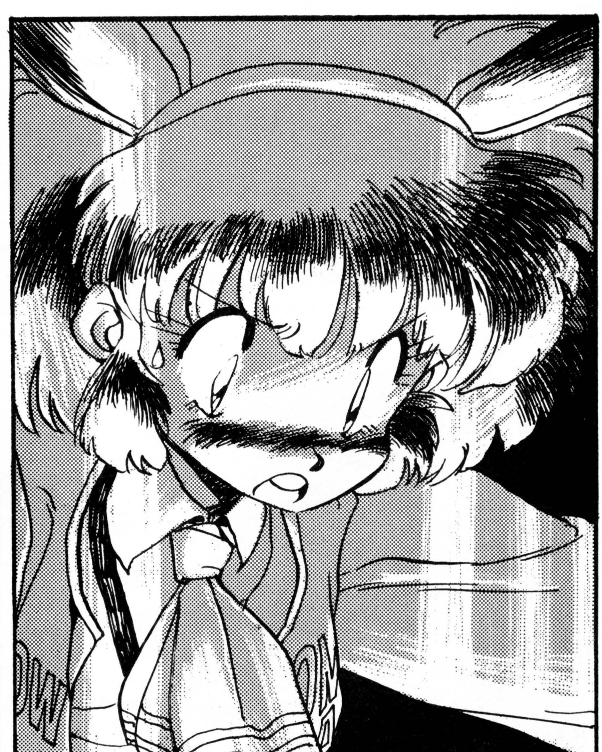
ドアのむこうから声がした。

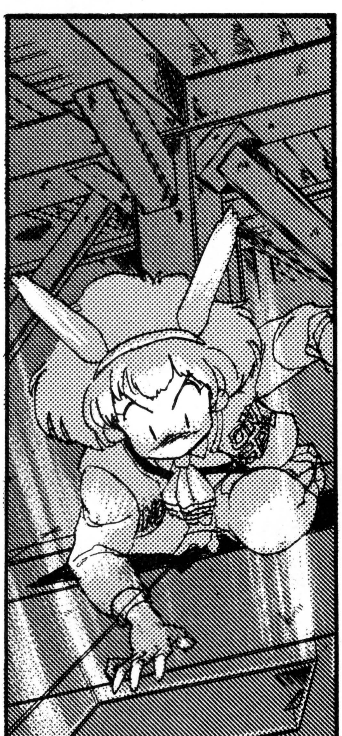
「なに――わかった、すぐ行く。こんなガキの裸なんぞあとまわしだ」

ガ、ガキだって！ 失礼しちゃうワ。これでもブラだってしてんだかンね。オトシマエは、「無用のチョーブツはやめろよ」なんてバカにすっけど、これは乙女の身だしなみ。レディにむかって〝ガキ〟はないでショ！

でも、そのおかげでテーソーの危機はまぬがれた。あたしはサバイバルナイフでロープを切り、やっとこ自由の身になった。

ドアはカギをかけられちゃってたけど、こんなことでメゲるあたしじゃない。つみあげてある家具にさらにイスをのっけて、天井板をはずして屋根裏に出た。





むわっ……なんてキッタナいんでしょ。ママにねだって買ってもらったお洋服がだいなしじゃないの、ったくモー。こんなとこオトシマエにでも見られたら、なに言われっかわかったもんじゃないワ。

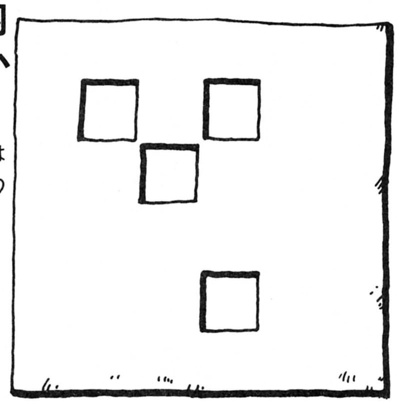
でも、オトシマエなんかにこんなせまっ苦しい屋根裏をはいまわる芸当は

Crusaders Report

ハーイ、ンチャ、チクリンでーす♡　え、あたしはどこにいるんだって？　それがわかればくろーしないわヨッ。ったくモー、最近あたし、カンゼンにホサレてんだもん。今回だって、ラストでちょびっと出てるっきり。そ、それもよ、ロープでしばられたあげくに、あやうくヌードにされるとこだったんだかンね。いーかげんにしてほしいワッ！

……なに、オトシマエたちが必死に戦ってるのに、イジきたなくオカシの買いだめに行ったりするからだって？　ま、まあ、そりゃソーだけどサァ……エーン、なんであたしばっかしイジメられなきゃいけないのォ。グスン……わぁったわよ。次回は思いっキシあばれまくっちゃうかンねっ。みんなずぇったい見ててヨッ！

さて、問題。みんな、もう予想してたと思うけど、ミホちゃんが脅迫状だと思いこんだ手紙、つまりあたしあてに来た、オヤツ仲間からの通信と思われる手紙。そこに書いてあった**暗号の内容は何か**でーす。



モチ、あたしは知ってるけどネ♡



CRUSADERS DIARY

ハーイ♡　チクリンでーす。とりあえず下の表を見て♡　あたし、とってもうれピー。当然の結果かなぁー、なんて気もするけど、やっぱりダントツ１位ですもんね。へへへっ、これでオトシマエにも大きな口をたたかれずにすむわけだっ。それにしても、滝沢礼子が好きだなんていう人が２人もいたんだけど、いったいどういう神経してるのかな。ちょっとゆるせないっ。来月もこの人気投票を続けていくから、みんなもよーく考えて、投票してね。

さて、今回のクルセイダーズダイアリーは、いよいよ敵とのバトルシーンが真近にせまってきたので、みんなから送られてきたクルセイダーズの武装や殺技などについて紹介しちゃうネ！

チクリンの秘密兵器／ドッカンドーナツ

ミホ　ドカーンドーナツ？

チクリン　食べると爆発すんのよ。リュックの中に本物と混ぜてあんのよ

オトシマエ　よーゆーわ。いつも本物しか入ってねェくせに

チクリン　うっうっさいわねェ。ブナイと思ったらちゃんと持ってくの！

オトシマエ　こんなもんにひっかかるバカがいると思ってんの？　ひっかかる奴っていったら**あんた本人**ぐらいじゃなーい？

そこに姫が登場

姫　どうしたのみんな？　あら、おいしそうなドーナツ。パクッ

チクリン

オトシマエ　**あーっ姫っ!!　それは!!**

ミホ

ドゴーン！

（神奈川県　工藤弘之　隊員No.31）

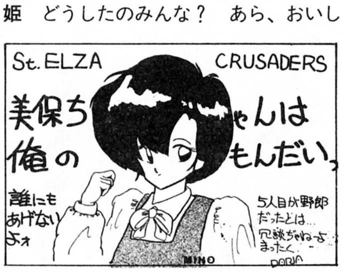
©あんた、ひょっとして滝沢の手先？　これじゃあたしたちクルセイダーズじゃなくって、ドリフターズじゃない。（ちょっと古かったかな？）



▲栃木県　ＲＹＺくん（No.35）あたしの知らないところで大活躍したオトシマエ。強いんだぜ！

ミス・クルセイダーズ人気コンテスト速報

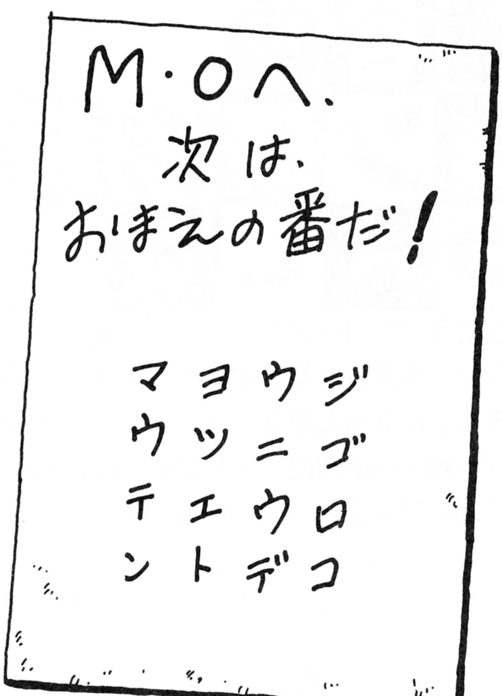
1	小栗まなみ	33票
2	乙島恵利	19票
3	織倉美保	14票
4	滝沢礼子	2票



▲愛媛県　DORIAくん（No.34）今月はとーってもゴキゲンだぜっだから、ミホちゃんあげます



▲大阪府　吉田志津子さん（No.18）あたしってやっぱりカワイイー。志津子さん、ありがとう



織倉美保

す、すみませんでした。わたしは、あの手紙はてっきり自分に来た脅迫状だと思いこんでしまったんです。内容もわからないくせに大騒ぎしちゃって、とっても反省しています。

でも、わたし、きっと暗号の謎を解いてチクリンを救いだすつもりです。だから、待っててね、チクリン。

さいわい、姫(ヒメ)がチクリンのカバンから手がかりになりそうなものを見つけてくれたんです。それを利用すれば、なんとか暗号を解くことができるらしいから、わたしがんばります。

えーと、その手がかりっていうのは一枚の紙で、四角い穴が左図のような位置にいくつかあいています。紙の両面とも白で、上下左右もわかりません。わたしが『開かずの部屋』でひろった紙には、もちろん上に「Ｍ・Ｏへ、次は、おまえの番だ！」と書いてあり、下が暗号になっています。

姫が、「あなたがたはヒントの出しすぎよ」って言ってますから今回は、このへんで……。姫とわたしも、まず、ミス・ランドルフからなんとか逃げなくちゃ！

クルセイダーズのワザですが、ワザは空手部のオトシマエとミホだけにしておいて、姫とチクリンは特殊兵器を持たせたほうがいいと思います。たとえば姫ですが、あの眼鏡、じつはレンズに赤外線フィルターの特殊コーティングがしてあり、夜でもはっきりものが見えたりして、それからチクリンのあのウサギの耳みたいなもの、あれも使えます。レーダーなんかどうでしょう。そして、あのペンダントは通信機になってたりして…（れもん＆まっかぁとにい　隊員No.32）

Ⓒあんたひょっとして敵の手先？　なんであたしたちの秘密兵器のことを知ってんの。怪しいわねェ、なーんて。じつはあたしもあのうさぎの耳みたいなものって、なんだろうと思っていたの。レーダーにすれば役に立ちそうね。

標準装備：小型通信機・スタンガンNOVA・超軽量プロテクター・ケプラー製ボディスーツ

個別装備

姫：ＭＰ５　Ａ３・ベレッタＭ92Ｆ・投げナイフ

ミホ：イングラム・メディカルキット・レミントンダブルバレルデリンジャー

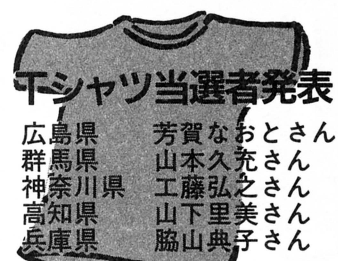
チクリン：イングラム・レミントンダブルバレルデリンジャー・サバイバルキット



▲群馬県　碧くん（No.36）あたし、1度も見たことないんだ



▲東京都　坂本修一くん（No.37）へへへっ♡　勝利のＶサインなのだ



Tシャツ当選者発表

広島県	芳賀なおとさん
群馬県	山本久充さん
神奈川県	工藤弘之さん
高知県	山下里美さん
兵庫県	脇山典子さん

オトシマエ：Ｓ＆Ｗポリススペシャル　ＦＲＰケプラー複合プロテクター

（神奈川県　上村治稔くん隊員No.33）

Ⓒ？？？　これってとーぜんお菓子の名前じゃないわよね…。これからもいろんなワザや武器の紹介をしていくから、これにこりずにどんどんお手紙送ってね♡

解答の募集。ということで、今回の問題は「暗号の内容は何か」です。みんな暗号は得意でしょ。

正解者には、５名に夏にピッタリコンプティーク特製Ｔシャツをお送りしますので、ふるってご解答ください。〆切りは８月７日必着です。

また、この「クルセイダーズ・ダイアリー」では、みなさまから送られてきた感想、イラストなどを載せていくのでよろしくお願いします。できるだけ優先的にＴシャツをさしあげますよ。それから「クルセイダーズの誰が１番好きかコンテスト」あらため「ミス・クルセイダーズコンテスト」をやっていますので、１番好きなクルセイダーズの名前を書いてください。

ハガキの送り先は、〒102 東京都千代田区九段南４－７－16市ケ谷ＫＴビル４Ｆコンプティーク編集部「聖(セント)エルザ・クルセイダーズＡＣＴ５We Are The Crusader II」係まで。

ドクター四谷のシミュレーション研究所
SLG WORLD

OPERATION SEVEN

アート・オブ・ウォー



とうとう『アート・オブ・ウォー』も最終回。もうジンギスカンやナポレオンや孫子に勝てるようになったかな。うじうじした梅雨を乗り越える必需品、ＳＬＧ研究所。夏が来る前にマスターしたい情報満載。

『アート・オブ・ウォー』ほど“血”が流れるＳＬＧ（シミュレーションゲームのことだったら）もめずらしい。プレイしていて、ふとそんなことを思った。戦闘モードでは、矢が刺さったり、剣で切られたりするたびに、「おおげさすぎない」といいたくなるほど血を吹いて兵士が倒れるのだ。ウォーゲームタイプのＳＬＧは国産、外国産ふくめていくつも知っているけど、これほどはっきりと血＝戦闘の結果がディスプレイに映しだされるのは初めてだ。でもプレイしているときは、それほど生ぐささを感じない。これは不思議だ？

そんなときにテレビのプロレスが目に入った。選手が顔面から血を流している。そうか、これなのか！　わかったぞ。このゲームはスポーツ感覚になっているんだ。プロレスでケガした選手を見て危ないなとは思っても、そこに死という思いは入りこまない。なぜなら観ているほうは、それがあるルールにしたがったゲームだと知っているからだ。どんなに血が画面に出てきても、それを演出として受けとめる。それはこのゲームにもあてはまるんじゃないのかなあ。ある架空のシチュエーション（リング）のなかで、フォーメーションやテク（必殺技）を駆使して戦うコンピュータ対プレイヤー。それはそのままディスプレイ上で行うスポーツなのよね。

こんなことを考えながら、残りの5つのシナリオを見てみよう。



●ブローダーバンドジャパン　☎03-341-1131／PC9801シリーズ/PC8801SRシリーズ/8,800円

MAP PART 2

やりごたえあるシナリオがずらーり。後半戦のスタートだ

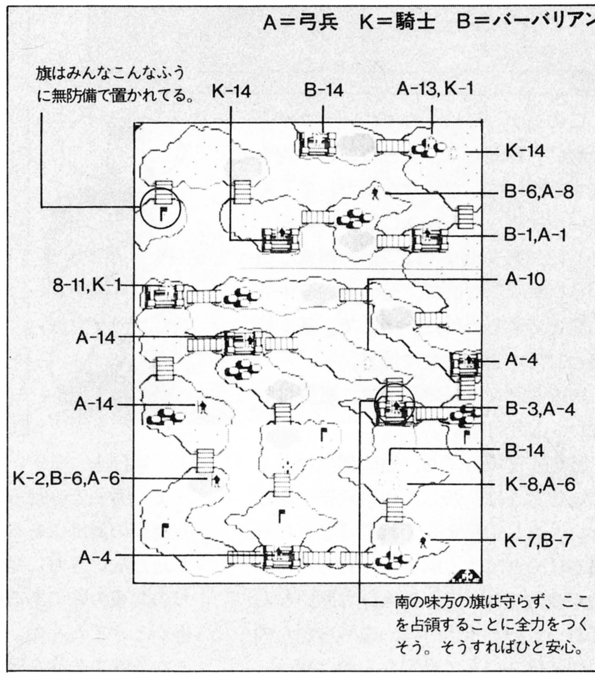
後半で紹介するシナリオ群は、みんなハイレベルなものばかり。だいたい最初のプレイはお手合わせと考えて、流れを見るくらいにしよう。そして第2戦目でばっちりガンバルのだ。そのためのコツを指南しんぜよう。

運命の島

南方の島々が、なぜか蒙古の軍勢に占領された。島を奪回するために派遣された味方部隊もやられてしまい、残ったのは3部隊だけ。あなたは新しい軍勢を率いて、敵に包囲され孤立した味方部隊を助けつつ、島の奪回をめざすのだ。

地形と呼べるのは河ぐらいで、あとは平地と丘陵だけだから、ルールはあまりいじってもしかたない。ただし、初めはコンディションを好調にして、やるのがいいだろう。

敵指揮官はジンギスカンだが、落ち着いて作戦を練れば勝てる。





マップを見ると、大小の島がずらーっと並んでいるのがわかる。まるで湖に浮かんでいるようなその島々を、いくつもの橋がつないでいる。島はつぎの島とつながり、橋を通らなければ、どこにも行けない。これからもわかるとおり、このマップはそうとう移動が制限されているわけだ。ということは、いくつかの交差点となっている島を押さえていかないと、兵力を集中させたり、援軍を送りこんだりできないということだね。

つぎに旗を見てみよう。ほとんどが島のまん中にポツンと立っている。砦(とりで)の中で守られているのは、北と西にある味方のものだけ。敵の旗を奪うのはラクそうだ。しかしそこまで行くには、敵のたてこもる砦を通らなければならない。

こんなことをまず頭の中に入れて、作戦を考えてみよう。プレイしてよくわかったのは、だいたいの戦闘が攻城戦だからじっくりかまえてやらないとなかなか先に進めないということ。

初めは、北東の主力部隊と南東にいるコンディションの悪い孤立部隊の連絡を、どうやってつけるかってことを考えよう。そのためにも、北南の手薄な砦を素早く占領したい。弓兵だけの部隊を最初に動かして、その後ろを残りの部隊で追っていくといいだろう。とにかくここはスピードが命。敵の援軍が来ないうちに、早く占領したいね。ここを取れるか取れないかが、これ以後のゲーム展開を左右するっていえるからね。なお、このときいちばん北の砦には、部隊を分遣して残しておくことを忘れずに。そうしておけば守りにもなるし、増えた兵士を援軍として送ることもできるわけだ。

南東の部隊は、南の旗の守りに行かせない。この旗はあきらめて北にある砦を攻めよう。コンディションがきついだけに、ちょっと大変だけど3部隊であたれば怖くない。このときも、まず弓兵部隊をさしむけ、そのすきに南の部隊を突入させる。そして戦闘に勝ったら喜んでいないで、すぐに砦の東にある村へ部隊を送って補給線を確保する。ここまでやって成功だ。

西の砦の部隊は分遣して兵士数を増やし、なるべく敵をひきつけてがんばらせる。たぶん、ここの旗を守りきるのはむずかしいが、なるべく時間をかせぎたいところだ。

と、ここまでやればひと安心。どの部屋も砦にこもって、編成を整えながら、コンディションの回復につとめていく。とくに南東の部隊は、かわりばんこに村に送って食料を満タンにしておくといいよ。このあいだにも敵が攻めてくるかもしれないが、ここは砦にこもって迎え撃つ作戦だ。しばらくは、兵士を増やすことと、コンディションをよくすることだけをやっていればいい。

メシも食い状態もよくなったら、南東の部隊でいちばん東にある砦を攻め落とす。ここが占領できてやっと味方の連絡線がつながるからね。北の部隊はそのあいだに北西にある旗をめざそう。途中にある砦は、その東の村を押さえて兵糧攻めにすれば安心だ。このふたつの砦が占領できれば、あとはカンタン。またコンディションを整えて、敵の動きを見る。きっと敵は攻めてくるから、砦や橋で迎え撃って消耗させる。それからまん中にある砦か南にある砦を、じっくり攻め落としてしまえばいいわけだ。

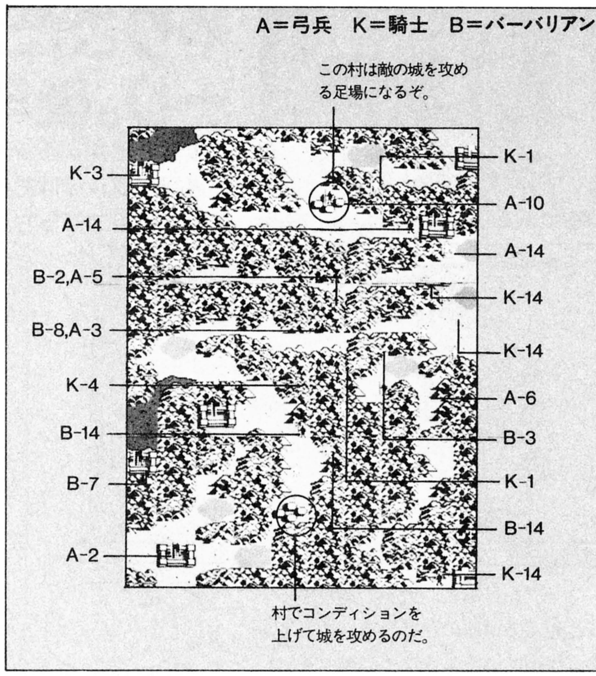
とまあこんなところだけど、じっくりやればだれでも勝てる。

山での戦い

ここはどこを向いても山、山、山の山岳地帯、敵は偉大なるアパッチインディアンの酋長ジェロニモだ。彼らは山にこもっていたが、あなたに奇襲をかけてきた。はたしてあなたはジェロニモの挑戦を退けることができるだろうか。あなたの部隊は北東と南西に分断されてしまったのだが……。

全シナリオ中もっともむずかしいものになっている。ややややさしくしたいなら、ルールで村だけ食料を補給できるようにし、敵をつねに見えるようにする。

敵ジェロニモの動きは速いぞ。いかに初期をのりきるかが問題だ。





このシナリオは、つぎの「カスターの戦い」と同じく、ジェロニモを相手にするだけに、なかなか勝たしてくんないシビアなバランスになっている。とくにこのシナリオは、彼の得意な山が多いマップなので、その能力を十分に発揮できるわけだ。そこで、基本戦略としてつぎのことに注目。

「彼の有利な山岳地帯では、戦闘はしない、しかけない」

移動する場合でも、敵の部隊が近くにいるときは、決して山岳地帯を通らない。もし山岳地帯で戦闘になったら、適当にやってすぐ撤退だ。もちろん、敵が少数でコンディションも悪いなんておいしいとき以外は、こちらからのこのこ出ていって戦闘なんかはぜーったいにしかけない。まずこれがこのシナリオを勝ちぬくための、必要条件といっていいんじゃないかな。

ゲームが始まると、敵はすぐ動きだす。こちらも負けじと、すぐに命令を出そう。まず北東にいる部隊。とくに砦のすぐ南にいる弓兵部隊を砦に向かわせて、敵の旗を奪わせる。これはスタートと同時にすぐやってほしい。そしたら、すぐカーソルを南西に転がして、まん中あたりにいる２部隊を、その北西にある空いた敵の砦に強行軍で向かわせる。ここまでとにかく、急げ！　急げ！

よく考えてみたら、こちらの旗のうち南東の僻地(へきち)にあるのは、ものの１分もたたないうちに敵の手にわたる。残りの北東の砦にある旗も、敵のほうが近いときてるんだ。だからその代わりとなる味方の旗を確保しておかないとゲームオーバーなんだぜ。初め、知らないでプレイしていたら、あっというまにＥＮＤ。ほんと怒って腹が立って憤慨して腸が煮えくり返ってしまったのだ、あたしゃ。

ということだから、とにかくこれはゲームが始まったらすぐにやってほしい。あとは北東にいる２部隊だけど、これは両方とも騎士の部隊だからスピードが遅い。でも、なんとかこれらの部隊も強行軍で北の砦に入れてしまいたい。とにかくまん中あたりにいる敵の大群が、ドト～のごとくこちらに迫ってくるから、砦の守りは１兵でも多いほうがいいんだ。初めに砦に入った弓兵を分遣して、攻めてくる敵を迎え撃つ。しばらくたつと、北東の砦を中心に大激戦が起こるはずだ。もうここは必死に耐えるしかない。もしまだ騎士の部隊が砦の外にいて、戦闘に間に合いそうになかったら、そのまま少し状況を見るためにストップさせておく。勝つにしろ負けるにしろいちど戦闘が終わってしまえば、敵も味方もボロボロになっているはずだ。それから砦に向かわせるっていう方法もあるんだよね。

なんとかふたつの砦を手中にできたら、あとはこの砦を死守。しばらくは兵士数を増やすために分遣をして、おとなしくようすを見る。これからあとは、ひとつずつ敵の砦をじっくりと攻め落としていくだけ。テマはかかるけどね。



ドクター四谷のＳＬＧ研から、なぜかいつものピコピコ音が聞こえない。静かだ。どうしたのだ。またもや秋葉原がサボッておるのか!?

秋葉原　ちゃうも～ん。よう、博士よう、ゲーム始めないのかよう。とっくにコーナーは始まってるってばよう。編集者が、ドアをガンガンたたいて、「早く原稿出さんかい！」ってどなってるよう！

四谷　あ～っうっさい。今日はゲームはしないの。『アート・オブ・ウォー』も今回で終わりだから、質問します、お答えしますをやるの。ホレ、ここに質問を書いた紙があるから、読みんしゃい。

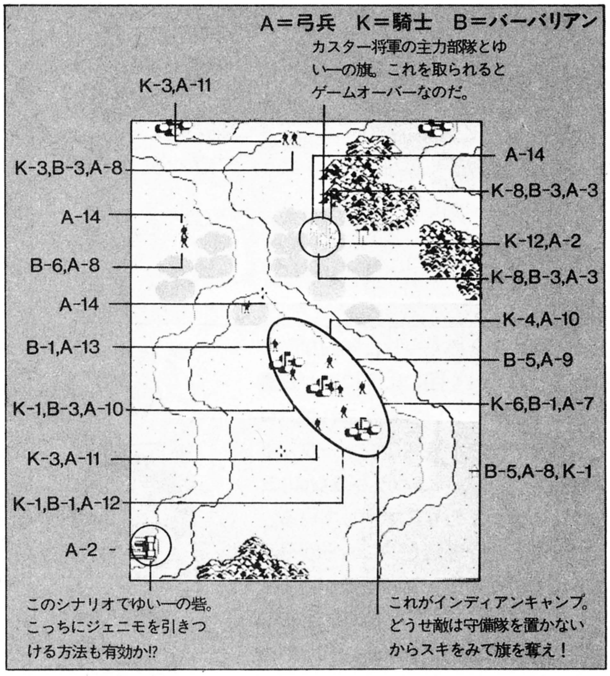
秋葉原　な～んか苦しい企画だにィ。

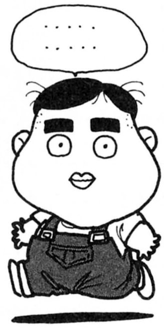
カスターの最後の戦い

1876年、カスター大佐はインディアンキャンプを攻撃するために兵を進めていた。丘陵地帯を通ってキャンプを北から攻撃しようという作戦は、うまくいくように思われたが、じっは大きな誤りがあったのだ。西部史上有名なこのカスターヒルの戦いを、あなたは書きかえることができるだろうか。

これも難易度の高いシナリオのひとつ。村落で食料を補給できないにすれば、敵の補給が苦しくなるので、ややさしくなる。

敵指揮官ジェロニモは、あなたの旗をめざして一直線。これも初期をのりきれば……。





大きな河がマップ上を流れるこのシナリオは、ほかとちがって、1876年に実際にあったカスター将軍の騎兵隊とインディアンの戦いをヒントにつくられている。そう見ると、マップにも不自然なところはあまりなく楽しめそうなんて思ったら、どうしてどうしてプレイヤーにとってはけっこうむずかしいシナリオだったんだよね。

山の南にいるのが、こちらの主力部隊のカスター部隊だ。味方のただひとつ！　の旗もここにある。つまりこの旗を取られるとゲームオーバー。だからまずここで考えられるのが、この旗を守って敵を迎え撃つ作戦だ。というわけで、ドクターも初めはとにかく隊形を整え、山の南で旗を中心に陣を敷いたんだけど、とにかくうじゃうじゃ敵が東西南北から集まってきて、激戦の末、旗を取られてしまうわけ。だいたいここでゲームオーバーになり、さすがにうんざりして、作戦をもう少し練り直してみた。

まず注目したいのが、南東にぽつんといる部隊。じつは、これがなかなか重要な役をするんだと気がついた。ゲームが始まると、われもわれもと敵は味方の旗のほうへよっていってしまう。もちろん中洲の村の3つの旗にも、守備隊なんか残さない豪快さでね。で、これがチャンスなのだ。敵が留守にしているあいだに、南東の部隊は急いで河を渡って、これらの村と旗を奪ってしまえるというわけだ。うまくやれば、敵が味方の旗に向かって河を渡っているころには、こちらは中洲に上陸することができる。あとはもういちもくさんに南の旗から占領していくだけ。上陸したら分遣して、別々の村に向かわせたほうが早く占領できるのはもちろん。

こうすればなんとかゲームは続けられる。そのうち河を渡っていった敵がもどってくるから、いずれこっちでも戦闘になってしまうけど、敵は長い行軍をしているし、戦闘だってやっているはずだ。こっちは村でコンディションを回復して迎え撃てばいい。でも、ほかに援軍がいれば……。そうなのだ、ドクターもそれを考えた。そこで方法はふたつあると発見。ひとつは、南西の砦で遊んでる部隊をこちらに引っぱってくるというもの。これは兵士数からみて頼りないが、遊ばせておくよりいいか。もうひとつは旗を守っている主力部隊から1、2隊引っこぬいてこちらに向かわせる手だ。これはうまく移動させないと、途中で敵に会ってしまい、河を渡る前に消耗してしまうというリスクがあるが、成功すれば強い援軍となるだろう。

最後に初めの旗の守りかただけど、旗のところに1部隊だけ置いといて、残りは丘陵のはじに配置して敵をひっかけたほうがいい。とくに河を渡ってくる敵は水ぎわで戦闘にもちこめばかってに撤退してしまうから、そうとうもちこたえることができる。そうやって南東の部隊が河を渡り終えるまで時間をかせぐのもいいだろう。

まっいっか。えっと「コンディションをうまく回復させる方法は？」

四谷　ウオッホン。いちばんてっとり早いのは、食料補給のできる村や砦に入ることだな。これだと、みるみる回復していくな。つぎに、補給が届く範囲にいて休むこと。この範囲にいるとFOODのところに＋がつくから、それでわかるはずね。まわりにそんな場所がないときは、しばらくストップして休む。食料さえもっていれば、少しずつだが回復するよ。

秋葉原　な～るほど。そんなやり方があるとは知らなんだ。

四谷　えれえだろう、ワシは。

秋葉原　べつに。

四谷　（ムカッ）んーとな、ひどく疲れている兵は砦で休ませ、そうでもないのは外で休ませる、というぐあいに使いわけるのがプロテクだっ、わーったか！

秋葉原　な～に怒ってんの、血管切るよう。

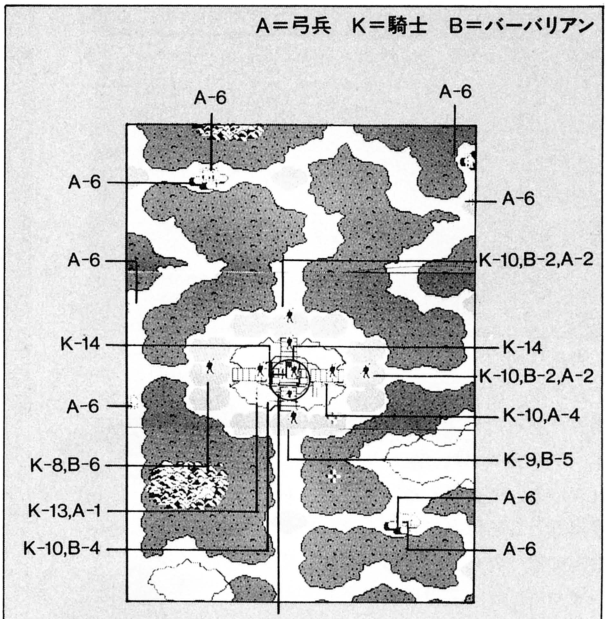
四谷　……。んーと、疲れた部隊から元気な部隊へ合体命令を使って兵を送っても、コンディションは下がらない。これ裏技だ、どーだ、クソ。

シャーウッドの森

シャーウッドの森の中心にどっしりかまえる悪代官の城。あなたはこの森から、彼らを追い出さなければならない。あなたの部下は代官の部下に比べ少なく、みんなバラバラに森に潜んでいる。そんな不利をあなたの知恵できりぬけ、この森をまた平和にすることができるだろうか。

砦では食料補給ができない。敵は初めから補給切れ。これを変えると難易度はグッと高くなるから、いじらないほうがいいだろう。

味方の旗はランダム配置なので注意。



悪代官の城はスキを見て攻めおとす。守備隊をおびきだせたときがチャンス!!



まん中に堀をめぐらした強固な敵の砦があり、それを囲むように森が幾重にもなっている。いちおうこれが、ロビンフッド伝説で有名なシャーウッドの森らしい。こちらはバラバラなのに、敵はその城のまわりに集中している。兵力もそうとう極端だ。こちらが弓兵のみの編成なのに、敵は騎士が中心で３倍近くいる。これだけ見ても正面きっての作戦はとても考えられないのがわかるだろう。やっぱりお話どおりゲリラ戦法しかないらしい。

初めの条件をいじらなければ、敵は城で食料の補給ができないから、まずなんとかおびきだして森を行軍させ、敵のコンディションをどんどん落としてしまおう。どうせ敵は騎士が多いからスピードは遅いし、もし捕まって戦闘になっても、いいかげんなところで撤退してしまえばいい。そうすればもっと落ちるはずだ。それを繰り返していって、だいぶ敵の状態が悪くなったとみたら、あらかじめ分遣しておいたいくつかの部隊で何度も繰り返し攻撃をしかける。そうすればこちらはほとんど損害なしに、圧倒的な敵部隊を倒すことができるはず。またべつに敵を倒さなくても、森に引きこんでいるあいだに手薄になった砦を強襲して、旗を奪ってしまう方法も考えられる。ゲームの目的からみれば、こっちが正道かな。

このシナリオはやっかいなことに、味方の旗がランダムに配置されてしまう。だからへたをすると敵のすぐ隣りに、なんて悲惨なことも起こりうるのだ。すごーいバランスのギャンブルシナリオだね。だから具体的な作戦はそのときになってみなくては立てられない。とにかくドクターからのアドバイスは、陽動作戦を使って敵を砦から分散させなさい、ということだ。

はみだしSLG研究所だよーん

てなわけでさすがの『アート・オブ・ウォー』も今回で終わりだけど、このシナリオシリーズで「兄弟の競争」をとりあげなかったのは、第１回目で詳しくやってあるからであって、決して手抜きじゃありません。えー、せめてひと言アドバイスをしますと、とにかく初めは自分の島の砦でおしんをやりなさい。そしたら道も開けよう。

ところで、なんかこのゲームが88版におちるらしいんだけど、この原稿を書いてる時点では、まだ完成してないんだって。せっかく紹介しようとコーナーつくったのにー。他誌には「発売されたんだ」ってどうどう載ってたんだぜ。というわけで、88版が“ほんとうに”完成したら、追っかけで取りあげるかんね。

乞う御期待。

助手の実験レポート



秋葉原　つぎの質問。「どの指揮官がいちばん強いか？」

四谷　これはシナリオやマップにもよるんだよ。

秋葉原　たとえば？

四谷　地形が複雑なマップじゃ、速く動けるジェロニモが有利だし、単純にドカンとぶつかる平地の戦いでは、アレキサンダーやシーザーが強いわなあ。

秋葉原　それじゃ答えになっとらん。

四谷　（またムカッ）おーし、ランクづけしたろーじゃねーか。

秋葉原　んでもって読者からまたクレームが来るんだな、コレが。

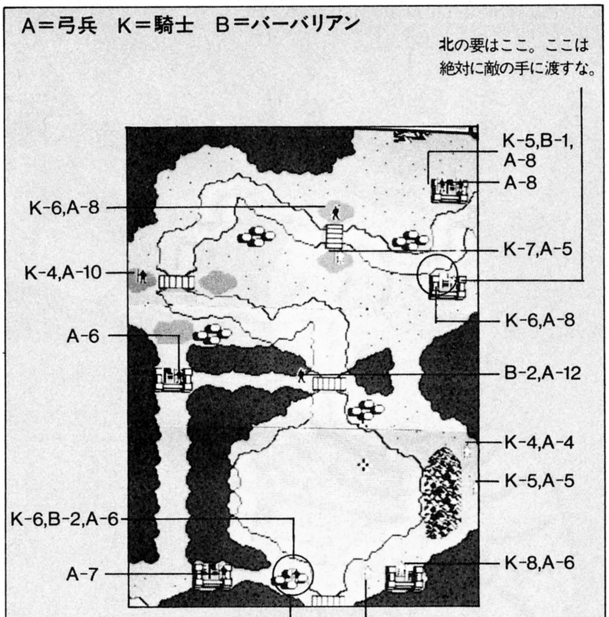
四谷　うっさい！　まず初心者向けレベル１は……、アテナ。ちょっと強いレベル２は気××イワン（危い名前だなあ)。やや手ごたえありのレベル３は

呉と楚の戦い

紀元前400年ごろ、呉は優秀な将軍をたてて隣国楚に攻めいった。迎え撃つ将軍に選ばれたのはあなた。歴史上有名な戦略家孫子を向こうにまわし、楚の命運をかけて軍を進めたあなたには、はたしてどんな作戦があるのだろうか。

砦で食料を補給できないので、村が戦略的に重要になる。少し慣れてきたら、敵軍が近くに来るまで見えないというルールにしてもおもしろいと思う。

敵指揮官は最高レベルの孫子だ。どうしても勝てないときは、シーザーや気狂いイワンにしてみよう。



南の城は、この村を所有したほうが攻め落とせる。まずは速攻で占領だ！



呉と楚のあいだには、大河と湖がよこたわっている。その河には北にふたつ、まん中ひとつ、南にひとつの計4つの橋がかかっており、これがそのまま地域をかたちづくっている。そして楚の国には北と南に砦がある。作戦を、この3つの地域と砦に注目してたててみたい。

まず北だ。きっと北の敵は橋を渡って攻撃をしかけてくる。これに応戦しても北東の砦から援軍が来て負けてしまうので、ここはおとなしく砦まで下がるのがいいだろう。あとは砦まで行軍して疲れた敵を撃退するいつもの消耗戦だ。もしこの方法がいやなら、橋のすぐそばの丘陵でつぎつぎとくる敵を迎え撃ち、それから砦に下がることも考えられる。でもこのあいだに、北から河を渡って砦に攻撃されることもあるので注意すること。どちらにしても敵が砦に迫るまでに、砦の部隊は分遣して兵士数を増やすのを忘れずに。

南は厳しい状況とはいえない。こちらがやや有利だ。まず砦に何人か分遣して残し、あとは橋を渡って、すぐに村を取りにいく。村にいる敵はコンディションが最悪だから、絶対勝てるはずだ。あとはひたすらその村にいつづけて、敵の砦を兵糧攻めにしよう。もちろん砦に残った部隊は、兵士数を増やすのを忘れないように。増えた兵士はどんどん村に送って、守備隊を強化する。そうすれば、中部の敵部隊が援軍に来るか、しびれを切らして攻撃をしかけてくるかのどちらかだから、援軍ならそのまま兵糧攻めを続け、うって出たならそのすきに砦を奪ってしまう。

中部にいる部隊は、ゲームが始まったらすぐ北の村に向かわせてコンディションを回復させる。それからようすを見て北の砦に送るか、南に行って手薄になった西の砦を牽制(けんせい)して、敵部隊を北上させ、南の砦を落としやすくしよう。いわばこの中部部隊は陽動作戦をとって、北や南の支援にまわるわけ。

あとは南、北、西という順番で敵の砦を落としていけばいい。あせらずにじょじょに追いつめるのがこつだ。

ここんとこヨロシク

全国127万5293人のＳＬＧファンのみなさま、ごめんちゃい。なんと今回も特別講座のスペースがなくなりました。シナリオゲームだから場所とっちゃってしょうがないんだこれが。だけど次回こそ神にかけて、みなさまのお便りを2カ月分バッチリ載せちゃうからＳＬＧ研究所を見捨てないでお便りもっとくだせえ。とりあげて欲しいゲームも忘れずに書いてね。

あて先は

〒160 東京都千代田区九段南
4-7-16市ケ谷ＫＴビル4階
コンプティーク編集部気付
ＳＬＧ研究所

アレキサンダー大王とシーザーだ。

秋葉原　あ、ホイ。

四谷　かかってきなさいのレベル4はナポレオン。もう完全制覇だ〜っのレベル5はジンギスカンと、孫子だっ。

秋葉原　あ、よいしょ。さすが、さんざん負け続けただけに、よー知っとるねえ、アンタも。

四谷　ガルルルル……。なお、このランク分けは、6月号でやった「敵将の傾向と対策」といっしょに読めば、よろしいかと思います。さ、もう質問はないのか？

秋葉原　ホーイ。コンプティークは四谷から市ケ谷に引越ししたのに、ドクター四谷はドクター市ケ谷にならんの？

四谷　市ケ谷はクロ先生の弟子でしょーが。そんなつまらんこといっとると、おまえも秋葉原から鶯谷とか越谷なんかに名前を変えるぞ。

秋葉原　ぼくの雰囲気からゆーと、青山とか代官山つうーのが合っているんだな、これが。

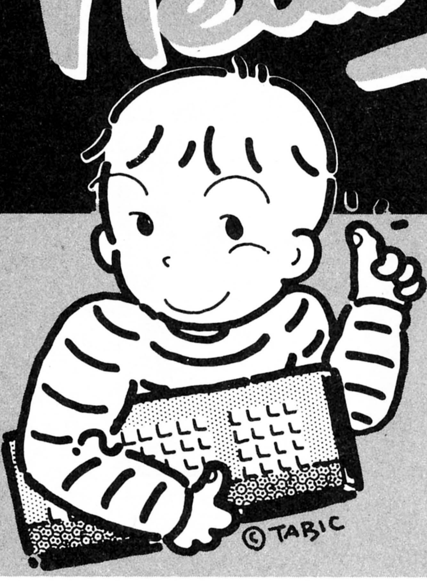
四谷　合ってないもーん、これが。

秋葉原　あってないもんじゃないもん。

四谷　ないもんじゃないもんじゃないもんじゃ焼き〜!!

ボクたちパソコン通信坊

Networkers' Talk

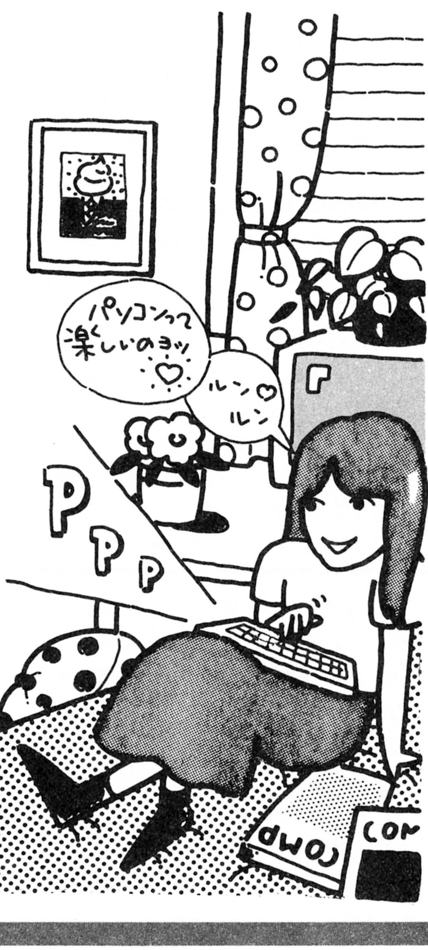


電話代が高くて、ごはんを食べられない。そんな夢を見てしまった。みんなもきっと同じような夢を見ているんだろ〜な。でも、負けちゃいけない。なんてったってパソコン通信は楽しいもんね！

BOARD WATCHING

ＥＹＥ＞アイドル予備校！！！

アイドル予備校の人気は日増しに高まるばかり。書きこみの数も異常に増えてきたしね。何度も言うようだけど、正直なところこんなに盛りあがるとは思ってもいませんでした。さすが、ネットワーカーのパワーはスゴイ。第1期生の池口智恵子ちゃん（もう智恵ぴょんという呼び名が定着しているのだ）といっしょに豊島園に行ったり、レッスンを取材に行ったり、悪く言えばずうずうしいだけなんだけど、ここまでやるともうスゴイの一言。コンプティーク編集部でも、智恵ぴょんと一緒に今度なにかで〜っかな企画をぶちかまそうと、ただ今企画を検討中です。こんなことをやってくれ、というような要望がありましたら、電子メールまたは紙のメールを編集部あてに送ってください。奇抜なアイデア期待してますよ。



ところで、この文章を読んでも、なんのことだかさっぱり分からない人もいるはず。そういう人は、まずコンプティークの6月号を読んでちょーだい。そして、すぐさまＥＹＥＮＥＴに入会してください。そうすればアイドル予備校のことがよーく分かりますよ。読者の中には、誌面だけで予備校を楽しんでいる人がいるようだけど、はっきり言って邪道です。早くＥＹＥＮＥＴに入会して、予備校生との双方向コミュニケーションを実際に楽しんでください。念のために断わっておきますが、パソコン通信坊はＥＹＥＮＥＴのまわしものではありません。

おっと、忘れるところだった。予備校に２期生が入学してきました。知っている人も多いと思うけど、あの五十嵐いづみちゃんだゼ。予備校生が２人に増えて、楽しさ倍増……。いや、きっと倍増以上だと信じております。なお、写真を見たいという人は 137ページを見てください。

＊BBS情報＊

<Fu Draw Lab. 杉並>

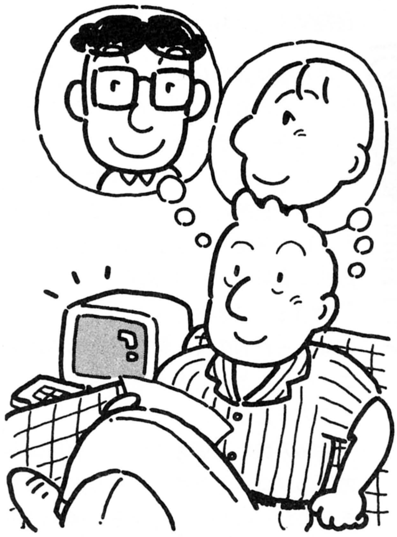
特徴は、このＢＢＳ自体がＢＢＳのＳＩＧと言ってもいいほど、その筋の人が集まっていること。特に、ＭＩＤＩなどの音楽関係に強いメンバーがとっても多い。また、ゲストへの公開度が高く、メールが使えない（ＩＤがないからね）他にはなんの制約も受けない。書き損じに対するフォローもメンバー、ゲストに関係なくす早い(このへんの対応には感心します、ホントに)。

操作法も、ログオフ以外はテンキーで済むように工夫されている。反応が早いので、それだけ使いやすいし、間違ったコマンドに対しても、さまざまなちゃめっけタップリのエラーメッセージを返してくれるなど、細部まで凝ったＢＢＳなのだ。

300、1200bpsサポート。電話番号は03-397-3630。24時間運営で、ゲストＩＤはＤＶＮＴＥＳＴ、パスワードはなし。

ＰＣ－ＶＡＮ＞また新しくなった！

最近、新メニュー、新ＳＩＧ、新コマンド作りにはげんでいるＰＣ－ＶＡＮがまたまた新しくなったので、ざっ



と紹介してみましょう。あいかわらず電話がかかりにくいけど、有料化してからサービスはグンと向上したようですね。ちゃんと料金の請求書は送られてくるし、会報めいたものも定期的に送られてくるようになったしね。

さてさて、ＳＩＧがまた増えました。SIG301にギタリスト＆タレントとして活躍中のクロード・チアリさんの主催する「ＮＥＣ98 by CIARI」がスタート。チアリさん自身の用意したＰＤＳ（パブリックドメインソフト）がぎっしりつまっているから、ＰＤＳフリークはここで何かおもしろいソフトを見つけられるかも知れないね。でも、意外ですね。クロード・チアリさんがパソコン通信をやっていたなんて。

ＳＩＧ121には「メディア」というＳＩＧがスタート。ちょっとかためのタイトルだけど、ニューメディアに関する情報交換の場なので、一度のぞいてみる価値はあると思います。

また、「ＳＯＵＮＤ・ＣＬＵＢ」（ＳＩＧ45）には、音楽のプログラムがいーっぱい。ダウンロードしてパソコンミュージックを楽しんじゃおーぜ。

オンラインでチェスをやろうというのが、ＳＩＧ9の「ゲーマーズクラブ」。こういう企画は楽しそうですね。他のゲーム（たとえばオセロとか、囲碁とかトランプのゲームとか）もあったらいいのにな。

ＳＩＧの紹介はこのくらいにして、その他の新しいところをいくつか。

まずは、ＳＩＧのライブラリィに載せられたプログラムをダウンロードするためにＸＭＯＤＥＭをサポート。今までは、せっかくダウンロードしても、化けちゃって使いものにならない、ということがあったけど、これからはそんな心配はいらないね。良かった、良かった。

そして、なんといってもうれしいのがジャンプコマンド。いちいちメニューに戻ることなく、ダイレクトに好きなところに行けるようになったのだ。（ただし、ジャンプ先のコマンドを覚えていなければなんの意味もない。もっと簡単なコマンドにしてくれたらよかったのになあ）。これで、多少は電話代の節約ができるはず。ネットワーク貧乏も、少しは良い食事ができるようになったね。

＊BBS情報＊

＜黒犬ＮＥＴ＞

はっきり言って変な名前です。まだ、そんなに会員数は多くないようですが、サービスのいきとどいたなかなか親切なＢＢＳです。300、1200ｂｐｓサポート。電話番号は03-311-2644。午前０時ごろから午前７時ころまで運営してますが、システムのメンテナンスのため中断することがあります。ゲストＩＤはＧＵＥＳＴ、パスワードは0000。



ファズの大好き！ BBS

「嗚呼、ネット貧乏！」その１

今月から本誌ゲーム評論家（？）の暴れん坊・美潮さんの新コーナーがスタート！　ネットワークにまつわるいろんな話をハチャメチャに書いていくよッ！

〈ミカカ抗議デモ〉

正午を少し回ったくらいだろうか。ミカカ（別名ＮＴＴ、なぜミカカというかは自分で考えること）本部前広場は、金曜の夜の渋谷の八公前の交差点のような騒ぎになっていた。

「おおーい、キースう！！」

「なんだあし.Ｂ.——」

奇妙なあだ名で呼び合う集団は興奮状態にあった。

「なあコレ終ったらどこ行く？」

「ダライアスやってから、なんか食いに行こうぜ」

などと、お祭りと間違えているような気楽な連中は都内03区域の人間だろう（そうに決っている）。

「ねえ、ツカサんとこ先月いくらだったの？」

「うーっと、７万くらいかなあ」

「そっかあ、やっぱね。私なんか10万いくよお」

と、マジになってるのは、都内に比べ３倍～５倍の隣接地帯…いわゆる04区域の面々だ。

「打倒おお！ミカカああ！」

「ぶっつぶせえ——！！」

「死ねええ——！！」

と、目も虚ろのどを枯らして叫び続けているのは…たぶん、長野、名古屋、大阪あたりの人間だろう。

ただ、ぼおーっとつっ立ったまま、時々ふっと笑う人も３、４人いたが、もしかしたら九州、北海道組なのかもしれぬ。しかし、一番哀れを誘ったのは300ボーonlyのモデムを大事そうに抱え沖縄民謡を歌っていた青年。

やがて、ミカカに対する抗議デモも頂点になろうかという頃、ミカカ本部の屋上に設置されたスピーカからビシバシに割れまくった大きな声（しかし、まるでベルクカッツェのような妙にカン高い声だった）が響きわたった。

「私はミカカ総裁だ」

一斉に投げつけられる罵声とみかんの皮。しかし、カッツェ様は続く。

「ほっほっほっほ！　ミカカがつぶれると一番困るのは誰なんでしょうねえ！」

ハッと息を飲み、静まり返る群衆。

「ご希望とあれば、電話回線プッツンしてさしあげてもいいんですよ」

キョをつかれ団結の輪はワサワサと崩れさる。あまりの恐怖に「RE：RE：RE…」と、つぶやきつつヘタリこむもの、「ピーヤーギャァー！」と叫び出すもの、気の早いヤツなど、もうから禁断症状を訴え「Ａ／Ａ／Ａ／」と繰り返し始めていた……。

ＥＹＥ＞フジサンケイ印に注目！

ＥＹＥＮＥＴにあるフジサンケイ印のメニューに注目してみよう。いろいろあるんだけど、さすがメディアを先導しているフジサンケイグループだけあって迫力のあるものが多いようです。フジテレビ、ニッポン放送、などなどのコマーシャルもあるけど、それよりももっと細かい情報がたくさんＵＰされているのだ。

タイムリーなのは､「夢工場」情報。もうすぐ始まる夢工場のイベントやパビリオンについて細かい情報をこまめにＵＰしている。もしかすると、会場からオンラインで実況中継なんてことをやってくれるかもしれませんね。期待しましょう。

「アルタでいいとも」は昔の「おニャン子クラブ」のようなのりで『笑っていいとも』の宣伝をしているのだ。その日出演する（出演した）タレントのいろいろなエピソードが書きこまれているので、テレビ好き、ヤジウマ根性が旺盛は人はぜひとものぞいてみましょう。

そして、最後に「あったかタイム」。これは、オンラインＤＪというようなもので、短いメッセージでどんどん会話していこうという一種のチャットみたいなもの。５月にオープンしたばかりだというのに、１カ月でなんと1500もの書きこみがありました。びっくりする前に、なぜかひたすら感動してしまいました。



＊BBS情報＊

＜ＴＯＷＮ−ＮＥＴ町田＞

ＢＢＳの多くは98かそれ以上のマシンをホストにしているけれど、このＢＢＳは開局当初は88ＭＲで運用されていたので、88ユーザーの関心を引きつけた。(現在のホストは98ＶＸで、ＭＲは姉妹局のＴＯＷＮ−ＮＥＴ姫路でホストを努めている)

このＢＢＳの特徴となるボードは、連作小説（誰かが書き始めた小説に、他のメンバーが各自の続きを書いていくもの）や、“まちのがっこう”という家庭教師のボードなどがある。また、姫路局とファイル交換をしていて、ネットワーク同士のネットワークにも力を入れているのだ。

300､1200ｂｐｓサポート。電話番号は0427-96-9286。24時間運営で、ゲストＩＤはＴＯＷＮＮＥＴ、パスワードはＧＵＥＳＴ

日経ＭＩＸ＞知ってる？

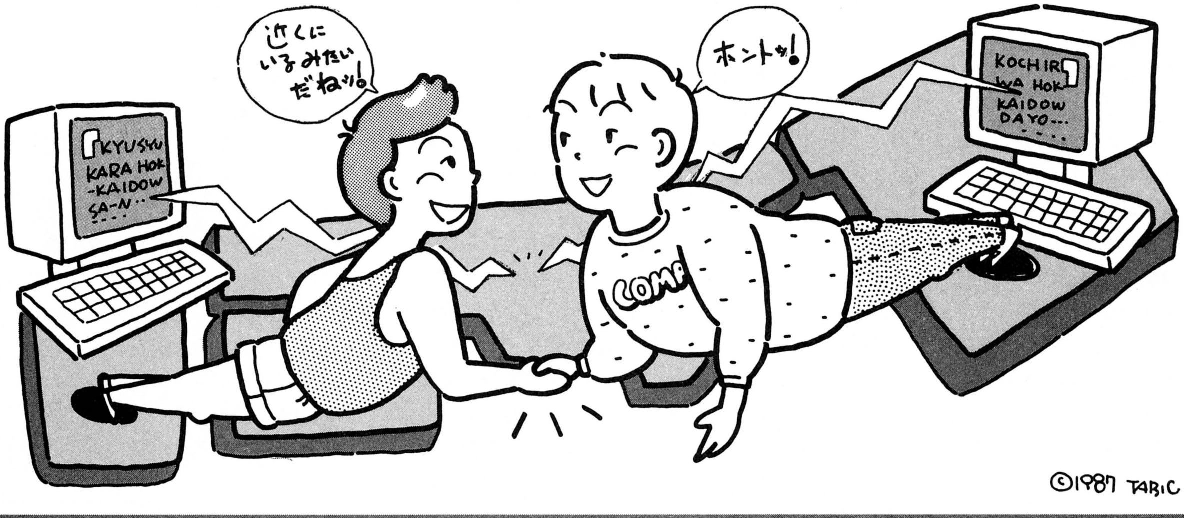
みんなは日経ＭＩＸって知ってますか？　名前だけは聞いたことがあるって人は多いと思うけど……。

これは日経マグロウヒル社（日経パソコンや日経バイトを出している会社だよ）が運営しているもので、現在は無料で実験サービス中だ。アメリカの「ＢＹＴＥ」誌のＢＩＸというシステムにならったもので、電子会議のみのメニューだけど、これがまた役に立つことこのうえない。

会議の数は62個もあって、会員は各方面のプロ（もちろんゲームの会議もあるのだ）ばかり。だから、情報の正確さ、質の高さは天下一品。パソコン（特にハードに関して）について分からないことがあったら、まずＭＩＸ。これが編集部の合言葉になりつつあります。他のネットでよく見かけるつまらない“売ります”や“教えて”などのしつこいメッセージがないのも良いものですよ。

実は、編集部でもこのＭＩＸを原稿の受け渡し場所に使っていることが多いのです。電話がかかりやすいのがなんとも魅力で、そのついでにいろいろと会議をのぞいているのです。だいぶ勉強をさせていただきました、ホントに。

この秋ぐらいから有料化して、本格的なサービスを始める予定なので、その時がきたらぜひとも入会しよう。これは使えるネットです！



Q and A



最近、パケット通信という言葉をよく見かけるのですが、これはいったい何なのでしょう。電話代が安くなるというのはホントですか？

パソコン通信に限らず、データというのは正確に送りたいもの。この点、パソコン通信は正確さの点ではあまり問題がないね。でも、コスト(電話代)の点ではどうかな？　正直言って、毎月の電話代の請求書を見てヒョエーと驚いている人ってたくさんいるはず。そこで力を発揮するのがパケット通信だ。

パケット通信というのは、パソコン通信の持つ正確なデジタル通信と、アマチュア無線の経済性と遠距離通信という、両方の長所をミックスしたもの。

「でも、アマチュア無線ってノイズだらけじゃない」

という声もあるけど、実際にはそうじゃない。送るデータの信頼性を高めるために、正しくデータが送れたかどうかのチェックを行っているのだ。そして、相手がデータを受け取ったら、チェック用のデータを送り返してくれる。返送データに誤りがあれば、正しく送信できなかったことになる。ただし、このパケット通信は相手が違う方法で受信していては何の意味もない。パケット通信のプロトコルはＡＸ．25と言われるもの。これはアメリカＴＡＰＲというグループが中心になって作成したプロトコルをもとにして作られたもの。1984年にＡＲＲＬ（アメリカ無線中継連盟）が標準のプロトコルとして採用し、広く一般に使われるようになった。現在、数万人のパケッター（パケット通信家）がこの方式を利用しています。

このＡＸ．25を利用するには、ＴＮＣ（ターミナル・ノード・コントローラー）という装置が必要。これは、パソコン通信のモデムと同じような役目をするもの。

どうですか、キミもパケット通信にチャレンジしてみませんか？

NEW PRODUCTS & INFORMATION

ACS、アクセスポイント増加！

アスキーネットＡＣＳは、遠距離からの利用者の通信料金負担を軽減するために、アクセスポイントを従来の３カ所から17カ所に拡大する。

ＡＣＳはＮＴＴのＤＤＸ網に接続されていて、これまでも遠距離から安価な通信料でアクセスすることができた。しかし、ＮＴＴへの登録が不要で、かつ、低料金で通信ができるようにと、アクセスポイントの増加がユーザーからのぞまれていた。

これまでの東京、大阪、名古屋の他に新たに加わったのは、札幌、仙台、土浦、浦和、厚木、横浜、金沢、静岡、京都、神戸、広島、松山、福岡、那覇の14カ所。ウーン、これでまた電話料金が安くなるな！

また、これにともなって会員の追加募集を行なう。入会してない人、今がチャンスだよ！

この夏、パソコン通信のイベントが目白押し！

パソコン通信に関する楽しいイベントが２つ予定されています。

まずは、“全国草の根ＢＢＳ大会”。その名の通り、全国に約1000局あまりあるＢＢＳ間の交流を深めようというもの。各ＢＢＳのデモンストレーションやパネルディスカッションなどが予定されています。開催日時は８月23日(日)、午後1:00～4:30、場所は東京・北の丸の科学技術館。

もうひとつは、昨年開催されて好評だった、松坂屋主催の“パソコン通信フェア”。これは、小・中学生からビジネスマンまでの幅広い層に、パソコン通信の楽しさを実体験してもらおうというもの。パソコンメーカーや周辺機器メーカーなどが多数出展予定です。開催場所は、松坂屋・上野店・本館６階大催事場。期間は８月６日(木)～11日(火)までの６日間。

智恵ぴょんからの特別サマープレゼント！

やったネ！　智恵ぴょんが持ってるステキなうちわ(サイン入りだよ)を、コンプティークの読者だけに（もれなく！）プレゼントしちゃうよ。智恵ぴょんへの応援メッセージを官製ハガキに書いて下記あてに送ってください。しめきりは昭和62年７月20日です。



〈智恵ぴょんのうちわプレゼント応募方法〉 官製ハガキに①住所②氏名③年齢④現在加入しているネットワーク名を必ず書いて、〒102　東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷ＫＴビル４Ｆ　コンプティーク編集部「パソコン通信坊／智恵子」係へ、７月20日消印有効です。

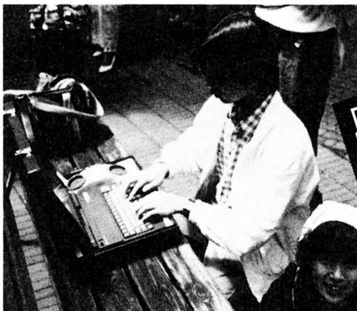
コンプティーク
アイドル



麻井智恵子ちゃん

◀EYENETではもうすっかり人気者の智恵ぴょんだよ〜ん。ボード上で募集していた芸名は“麻井智恵子”に決定！ 元気ハッラツ智恵ぴょんの偏差値75の日常に接近！ だぴょん！

●●●●AT 豊島園





♥5月24日(日)くもり　は智恵子にとっての記念すべき日デス。だって初めて(EYENETの)みなさんにお会いできたんだもん。豊島園初めて行ったけど、思いきりはしゃいじゃった……。**(智恵子)**

●智恵ぴょんは、いつもEYENETでメッセージ交換している人たちと感激の対面。みんなで豊島園に遊びに行ったのだ（すごい企画だろ）。現場からのレポートも入って（写真上）、なかなかもりあがったのだ。また行こ〜ネ！

●●●IN ALTA





♥今日ね、智恵子はALTAへ行ってきたんだよ！　４FのDE-P'Tっていうお店の店長さんにインタビューしてきたの！　若くてちょっとやさしそう……。やきもちやかないの？

智恵子、ちょっと浮気しちゃった！ But心配しないで。「アイドル予備校」を忘れたわけじゃないから！　気になる？　じゃ「アルタでいいとも」のボードを見てね。**(智恵子)**

●ということで、智恵ぴょんは初めてレポーターを体験したのだ。場所は「笑っていいとも」でおなじみのアルタ。おしゃれなショップでした。

仕事の邪魔をしていた、という周囲の声をまったく気にせずにひたすらがんばってました。もうすっかり度胸もついたし、今度編集部を取材してもらおう。

●●●●IN LESSON



♥智恵子デス！　昨日ミュージカルの顔合せとパンフレットの撮影をしてきたの。何かついに来たなって感じだった。不安だったけど、とっても楽しみにしてたんだもん！　そうそうWキャストの小沢なつきちゃん……15歳だって。絶対負けないぞぉー。智恵子のが3つもお姉さんだし……がんばらなきゃ！　岡崎友紀さんとも少しお話できたの。それで「智恵子ちゃん」って言ってくれたんだよ。うれしい〜なぁ。智恵子一所懸命がんばるね。よ〜し、今から台本読も〜っと。**(智恵子)**

●そう、智恵ぴょんはミュージカル「TIME-19」で少年隊と共演するのだ。歌のレッスンもちゃんとやってるよ。もうすぐアイドルだ〜い！

&EYENET 予備校

▶予備校にニューフェイス登場！ もうみんな知ってるかな？ そう、五十嵐いづみちゃんなのだ。すでに映画や雑誌のグラビアで活躍中。そして7月21日には、歌手としてもデビューしちゃうんだッ！



五十嵐いづみちゃん

映画『ビーバップハイスクール・パート3』のヒロイン・翔子役で女優としてデビューした五十嵐いづみちゃん。

「きっかけは高3のとき、日比谷から銀座に歩いてて、『モデルになりません？』って声をかけられたこと。最初は無視してたんだけど、電話番号だけは教えてあげたの。だって、そうしないと離してくれなかった」

が、その結果、いづみちゃんの家には、そのスカウトマンから連日の〝ラブコール〟が。いづみちゃんの両親は、本人まかせでほとんど無関心。で、とうとうそのスカウトマンの熱意(？)に根負けしたカタチでOKの返事をしたとゆ～わけなのです。

それからはトントン拍子。いきなり「ビーバップ～」のオーディションを受けさせられ、あっさり合格したのが高3の秋。

「合格するなんて思ってなかったし、高校卒業したら、のんびりと車の免許でも取ろうと思ってたくらい。とりあえず高校には就職活動のひとつということで、(映画の）撮影に入ることを許可してもらったの」

「性格は明朗活発。学校ではおしゃべりしながら教室を一周したり……。でも、その反面、わりと好き嫌いがハッキリしてるの」

なるほど、そのあたりは下町生まれの江戸っ子ってことに関係してるのかもね。

「祭りは好きで、三社祭り(浅草)にはよく行きました。あんまり遅くまで遊んでいて、父に怒られちゃったこともあったな」

しつけには厳しい両親だったそう。でも、両親を尊敬してる。「だって、私をここまで育ててくれたんですから」

今、映画『新宿純情物語』の撮影で大忙し。そして、歌手としての活動もスタート。占いによると、今年はとってもついている



♥いづみちゃんのミニ・データバンク

●本名…同じ　●生年月日…昭和43年11月16日　●血液型…B型　●サイズ…162cm、?kg、B82W58H83.5cm●趣味…映画、音楽鑑賞　●特技…水泳　●家族構成…父、母、姉　●自分の体の好きなところ…目（三重まぶた）●好きなファッション…ラフなかっこう　●好きなスポーツ…スキー　●好きな動物…犬　●好きな色…白、黒　●好きな場所…海　●理想の男のコ…思いやりのある人、私の気持ちをわかってくれる人　●旅行したい国…メキシコ　●初恋はいつ？…幼稚園のとき　●いちばん大切なもの…ファンレター　●チカンにあったこと…ある(高校のとき地下鉄で)●結婚は何歳で？…なりゆきで





EYENETでおしゃべりしよう!!



智恵子ちゃんやいづみちゃんとメールを交換してみない？ EYENETの「アイドル予備校」には、予備校生本人（智恵子ちゃんやいづみちゃんのことだよ）からのナマの文字が書きこまれている。メッセージを送れば、ちゃ～んと返事がかえってきます。仕事や趣味のこと、友だちのこと、そして、彼女たちの悩みや日常生活など、パソコン通信ならではの双方向コミュニケーションが楽しめちゃうのです。

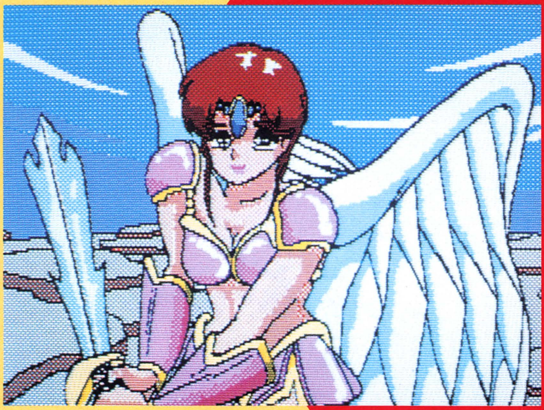
智恵子ちゃんやいづみちゃんを気に入った人、いきなりファンになっちゃった人、迷わずEYENETに入会して「アイドル予備校」に入ろう！

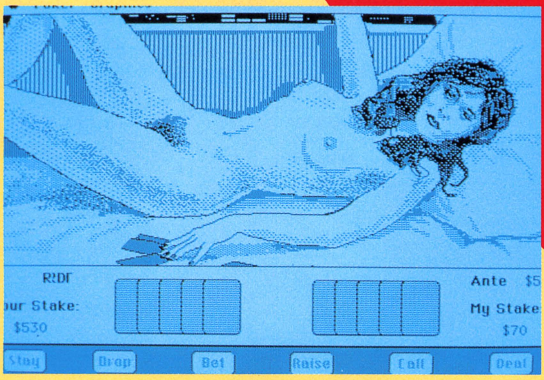
●メッセージや質問のある人

●EYENETへの入会を希望する人は、官製ハガキに①住所②氏名③年齢④応援メッセージを書いて下記に送ってください。

〒162 東京都新宿区河田町3-1
フジテレビ第3別館
EYENET「コンプティーク／アイドル予備校」係
待ってます！

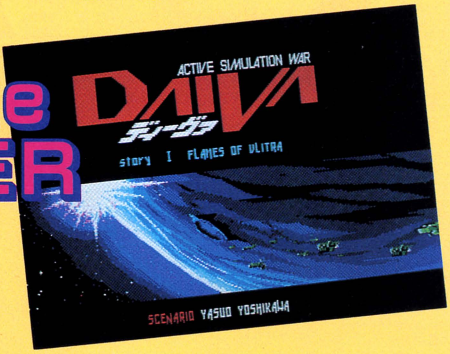
福袋





パソコンソフト編

「ディーヴァ」の秘密



Hソフト編

洋モノのきわみ

Mac Playmate STRIP POKER

Hコミック編

Hはするものである

大日本ウヒョヒョ読書新聞

Hプレゼント&トップシークレットテレフォンサービス付き

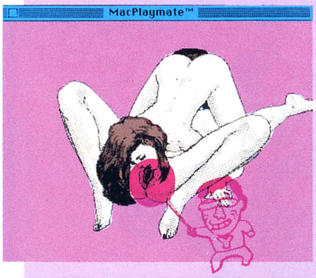
ここをハサミで切ってネ▶

Hソフト編 洋モノのきわみ

今月は、誌面をあげてのアメリカ特集だから、福袋でもバリバリとアメリカのHソフトを紹介しちゃうぞ！　マッキントッシュならではの味わい深いモノクロ画面が、なかなかそそりますネっ！　サービスで色もつけときましたヨ!!

Mac Playmate





◀このからみ方は、日本のソフトにはないスゴサ。ゴックン！



◀この8マン目玉おやじはいったい何なのでしょう。わかりません

マッキントッシュについては、6月号から始まった連載を読んでもらうとして……、上下左右のウヒョヒョ画面を見よ！　画面がモノクロなのが残念だけど、ま、想像力がグッとたくましくなるっちゅうもんさ。いろいろな器具を使って女のコをウハウハさせようというゲームだけど……、ウン、それだけだよ。コスチュームを変えたり、2人をからませたりすることもできるので、いろいろな楽しみ方が考えられるね。ぜひ、プレイしてみようネ。



▲ポーズはあまり変わらないけど、器具の使い方を考えるのがなかなか楽しいのだ。マウスでの操作も興奮する

STRIP POKER

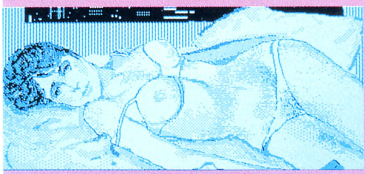
Suzi



▲スージーちゃ～ん！　なに～、ボクとポーカーで勝負したいって？　よ～し、やろう！



▲ほらっ、フルハウスだぜ。もうお金がないだろ。じゃ、服を1枚ぬいでよ



▲3カード？　フッフッフ、こちらはストレートだよ。また1枚脱いでもらおうか



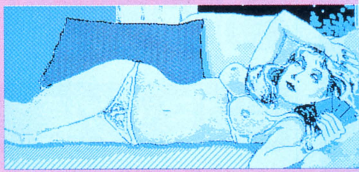
こちらはご存知『ストリップ・ポーカー』。スージーとメリサの2人の女のコがキミに挑戦をいどんでくる。もちろんポーカーでだ。腕に自慢のあるキミ（なくたってもちろんやるけどな……）は、彼女たちと勝負！　100ドル勝つたびに、娘っ子が服を1枚ずつ脱いでいく、という単純なゲームなのだ。シンプルなだけに、どんどんアツくなっていくぞ。

それから、ここで紹介した2つのソフトには、いかにもマック（アメリカ）らしい仕かけがなされている。仕事中でも遊べるように（？）、Hな画面を隠すことができるのだ。こいつは重宝するぜ！

Melissa



▲メリサ、キミも裸になりたいの？　まっ、ボクはいつでも相手になるけどネ！



▲だからやめようと言ったのに！　そのままそのまま。またすぐ脱がなきゃならないよ！

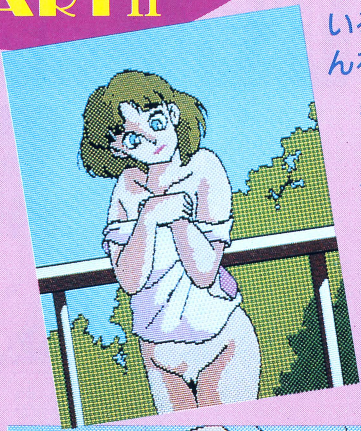


▲ほら言った通りだろ。それじゃ、最後の1枚をかけて、コール！

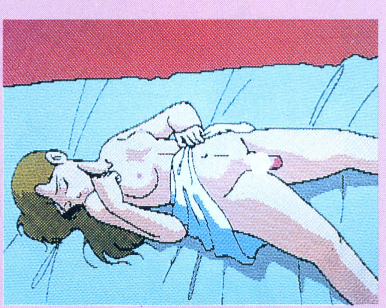
美しき獲物たち PARTⅡ

まだ記憶に新しい、グレイソフトの『美しき獲物たち』。そのパートⅡが、とうとう現われた。夏の寝苦しい夜は、彼女のいるキミもいないキミも、カワイコちゃんを見てさらに寝苦しくなろう！

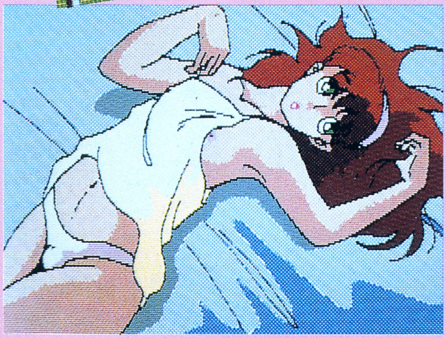
タイプは前回と同じプッシュエニーキーでグラフィックが変わる絵本タイプ。あいかわらず表示がヒッジョ～に遅いけど、マニアに言わせるとそこがタマラないとか…う～ん、そういうもんかなァ。今回は、パート１よりもバックのグラフィックのコッた物が何枚かあったし、前回にはなかったファンタジータッチの物があったりして、けっこう楽しめる。でも、なァ～んか前の方が女のコ、かわいかったような気がするな。それから、「美しき獲物たち同好会」なんてのも結成するらしいぞ！



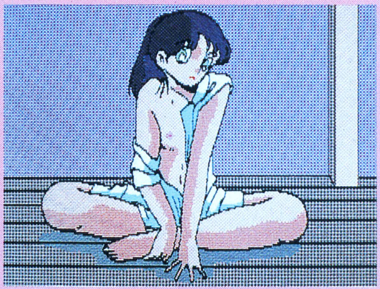
◀ひょん！ かわいいったらかわいいなっと。思わずゴックン!!



▲乱れ～て、ひ～と～り♬ なんて歌はなかったよな。だって、今作ったんだもん！



▲うっしっし、絵本ソフトってほんとは楽しさいっぱいなんだぜ!!



▲タマを開けば、きっと何かいいことがあるはずさ。人生、気楽にいこうじゃないか!?

JOT 全日本オナペットTOP40選考委員会会長 吊端撃彦の オナニー放談 〈上級者編〉



初心者はまずP213を参照せよ

禁 高段者しか読むべからず

いきなりだが、先月のクイズの答えからいってみよう。まず相原久美の趣味は③のドライブ、中沢慶子オナニーの体位は後背位、「ウエストからヒップのラインがきれいだから」、これが理由だ。なぜこんなに断定してしまうのか諸君は不思議に思うだろうが、吊端は別にウソをこいているわけではない。せんずりはこくがな、フォッフォッフォッ。

写真の立原友香の場合でも、身体のわりに胸がでかいとゆーところから、趣味は内向的なものだとわかってしまうのだ。こういう子は小学校の頃、コンプレックスのかたまりで暗い子供だった。現に立原の趣味は虫とたわむれること、特技は書道と、どちらもまっ暗である。このぐらいの洞察力は有段者なら誰でも持っているのがＪＯＴなのだぞよ。

体位についてはギャルの特徴を考えればいい。立原はバストが大きいのがウリだから、騎上位でゆさゆさと揺れているところを想像するのだ。なーに、聞いてしまえば簡単なことさと胸をなでおろした諸君。このたわけっ!! 次の問題を３分以内に解いてみよっ!!

Q. 高樹陽子は身長160cm、バスト82cm、ウエスト59cmのギャル。身体の割合からヒップのサイズを正確に言いあてよ。ヒントとして趣味はサーフィンであることをあげておく。

今月はちとむずかしいのでこの１問だけ。初段の上程度の実力があれば簡単に答えられるはずだが、さてどうかな。ではさらばっ!!



▶「告白」（新東宝）の高樹陽子。こりゃたまらねー美人といえよう



◀「18才にアンコール」（宇宙企画）の立原友香



▶星川ミグ。「赤い淫唇」（キャンディ）だ

真倉まりな『はずみ感度100』より



全11編のうち「女の子になりな」より。少年・照雄が、男まさりの幼なじみ・冴子を、美容師の卵の姉と一緒になって犯しまくり、女にめざめさせるストーリー。ライダースーツを脱がし、お風呂で体を洗って、化粧をして、女のコらしい衣装を身につけさせ、それでもって、3Pにはげむのが、上の図である。なかなか巧妙な設定ではないか！

快挙！福袋班K氏

いるのを容認してるのは、不思議といえば不思議。

さて、HCの紹介に入ろう。ゴブリン森口の『哈っ哈っ——哈っ!!』は、ロリコンものの名作である。チューブとしての少女をこれだけこねくり回したのもめずらしいのではないか、と大山は思う。



▶久びさのめっけもん、とオタッカーのY氏が絶賛する快作『はずみ感度100』が好きになれば、ほんとうに酔えるとベタぼめ。ポスト『よい子～』の期待大！

わたなべわたる『ドッキン♥美奈子先生！』も、ますます筆がノッてきてる模様。

『突いてくるかい』での笹沼傑嗣は、劇画タッチのロリコンものに定評があったが、本作品では、連載ストーリーの中で、巧みにHを見せるということに挑戦中である。キャラクターにはまれば、かなりいい。



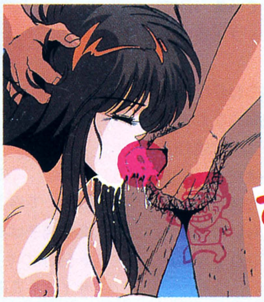
▲真倉まりな『はずみ感度100』
松文館　800円

みやまさだみ『とろけ上手』が新刊だが、この作者の描く女のコキャラとストーリーののーてんきさは、そーとーな気持ちの良さといえる。意外にファンが多いと福袋班はみている。美少女・ロリコン系作家は、多分に感性的な絵柄なので、次作に安定してでき映えを期待するのが不安だったりするが、こうした劇画系作家は安心して読めるという利点がある。『どくだみ荘』あたりに通じる安堵感なのだが、これを良しとするかしないかは、世代で分かれるというのが、ゲーマーY君の主張である。

そのY君が目下夢中になっており、保存と活用のために2冊購入したのが、真倉まりな『はずみ感度100』である。ハネた目とシンプルだがテンポのある展開が、好評のようである。

ラストに『あぶないCOMIC1』。カバーの少女が、表紙で脱いでるのが、おちゃめであった。

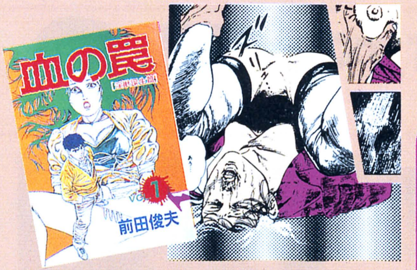
それでは、また次回！





▲▶『あぶないCOMIC1』桜桃書房　890円　もりやねこ、浅野みお、DJ－1、島崎れむ、ほか。上は巻頭の鮎川ひろみ

読者広場　いこい



▲前田俊夫『血の罠①淫獣誕生編』白夜書房 500円　三浦和義事件がオドロオドロしく報道された当初、とうとうこの作品が現実になったか!?　と一部ファンの間で騒れた。主人公はとんでもなく悪い奴

「OVAで『うろつき童子』を見てから、前田俊夫さんのファンになりました。どんなんで、どんな作品があるのでしょうか?」（石川県／井上公一）

前号でも告知したが、白夜書房から『血の罠』が、続々刊行中である。作者の前田俊夫氏は、『エロトピア』で、ずっとバイオレンス・ピカレスク、『うろつき～』でエイリアンと、一貫してアメコミの影響を思わせるインパクトの強い作品を放っている。『血の罠』の次は、『地獄の戦鬼』（芳文社・絶版）の再刊を！　ね、白夜書房さま!!

大日本ウヒョヒョ読書新聞

フッフッフッ、またキミは、この袋とじを破ってしまったようだ。破ってしまったからには、同じ穴のオタッカー。さあ、めくるめく2次元を今夜も語ろう！

●編集●
コンプティーク福袋班
●主筆●
大山平八郎

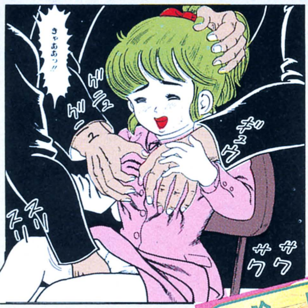
米国取材敢行!!

アメリカもHが好きだ!?

本誌のアメリカ特集の取材は、なにもゲーム業界のことだけではない。残念ながら大山は同行できなかったが、編集の福袋班・K氏が、アメリカにおけるHCの状況を、事細かく調査してきたのである。元々、HC専門紙は、世界広しといえども、本ウヒョ新のみであり、さらに海外取材を敢行したのも、本誌が人類初であろう。

さて、そのアメリカでのHC状況なのであるが、無修正の『プレイボーイ』や『ペントハウス』があるくらいだが、もうとんでもないHCがあるのでは？と期待してたのだが……実はさっぱりなのであった。グラビア雑誌はスゴイ！！ので ある。ここだけの話だが、K氏が極秘に本国に持ち帰ったF○○という雑誌のモロダシ度200％の迫力には、さすがの大山もあきれはててしまった。(しかし、なぜか日本のビニ本、裏本のようなインビさがなく、醜悪な解剖図に見える、と感じたのは大山だけではない)

しかし、HCらしいHCは見あたらず、わずかにポパイ然とした、いわゆるアメコミ、(ていうかアメコミそのものなんだろうが)エロコミックがあったぐらいらしい。しかもそのコーナーには、脚立が置かれ、ワザと取りにくくしてあったという。だいたい、アメリカで「ロリコン」というのは、「変態」と同義語なのだそうだ。幼女趣味の出版物は、州法で厳しく取締られ、懲役も課せられる(事実である)。だからアメリカのロリコンは、深く地下に沈潜する。(NYでは毎年何十万人もの幼児が誘拐され、行方不明となるのである) たかがオケケが見えたの見えないのと騒ぐわりには、HCのように極限までビョーキの世界がくり広げられて



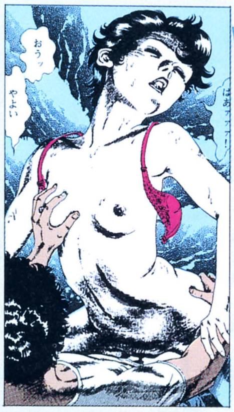


▲▶ゴブリン森口『哈っ哈 哈っ!!(はっは はっ!!)』一水社 500円 意識的にロリコンもの。生身のロリータ少女をアノ手、コノ手といたぶりの限りをつくすのだが、ワンパターンになってないのは、絵がうまいから

H・COMIC 試みのベスト10

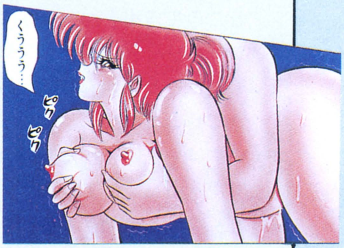
	書名／著者名／発行所
1	ドッキン♥美奈子先生② わたなべわたる　白夜書房
2	マーメイドキッス もりやねこ　松文館
3	はずみ感度100 真倉まりな　松文館
4	美少女症候群5 ふゅーじょんぷろだくと
5	パンプキン16 わたなべわたる他　白夜書房
6	ドッキン♥美奈子先生① わたなべわたる　白夜書房
7	桃色だい好き 森山塔　日正堂
8	いつみセンセーション2 戯遊群　白夜書房
9	Dr. 麻衣子2 辰巳出版

●東京・新宿「まんがの森」(☎03-341-0921) 5月度調べ





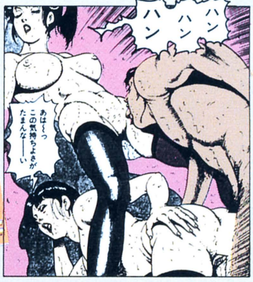
◀▲笹沼傑嗣『突いてくるかい①俺はハスラー』ワニマガジン社 480円 "読ませるエロマンガ"の『エロトピア』連載のビリヤード愛欲物語。劇画だがマル



▲わたなべわたる『ドッキン♥美奈子先生！②』白夜書房680円 前号紹介した①に続いて、早くも②の登場だ。おニャン子の中でも、高井麻己子を選んでパロディにするあたり、さすがの独眼竜パワーもりもりなのであった

▼みやまさだみ『とろけ上手』司書房 500円 意外に若い人の人気も高いみやまさだみの、のーてんきヘロヘロHマンガ





デイヴVs吉川のシークレット問答

『ディーヴァ』の秘密



教えてやるでよぉ！

吉川泰生：『ディーヴァ』の全シナリオ製作者、いわば生みの親。かつ、同ソフト発売延期の張本人、悪の権化（T＆E社長談より）ともいわれる。冬瓜とスッポンが嫌い。O型。

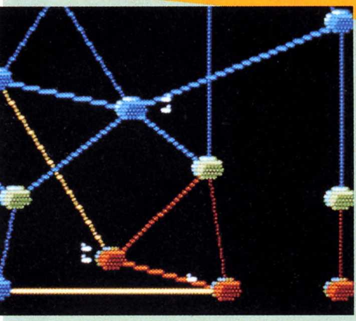
ドモ！　デイヴ菅原です。いつもは内藤さんとやっている問答も、今回はトップシークレットということで、『ディーヴァ』開発の中心人物、吉川さんの登場となりました。

(デ)ども！　デイヴです。
(吉)ども！　T＆Eの吉川です。
(デ)いや～、名古屋に行ったときは、いつもお世話になっちゃって。
(吉)どういたしまして。いつでもおいでになってください。
(デ)あァ～い～なァ、内藤さんとちがうもんなァ～、ちゃんと会話になるもんなァ～。
(吉)（なんだよ、涙なんか浮かべて。変なヤツ）
(デ)ところで吉川さん、今回はトップシークレットテレフォンをやってくださるということで、ありがとうごぜいますだ。
(吉)いやはや、何を答えていいのやら、ドキドキしていますよ。
(デ)どんなことを聞きましょうかねえ。
(吉)ま、『ディーヴァ』は、ふつうのRPGやAVGとちがい、謎解きの部分は少ないですからね。
(デ)そうなんですよ。謎の部分といえば、ズバリ、ナーサティア双惑星へのドライブ航路を開くにはどーすりゃいいのか――これにつきますもんね。
(吉)ま、ねえ（だんだん口が重くなる）。
(デ)ところで、その航路を開くポイントですが、ふたつあると私は考えているんですが（と迫る）。
(吉)（ギクッ）そ、そのとおりです。どのへんでわかりました？
(デ)どちらも艦隊戦のあとのリポートで気づいたの、ワッハッハッ（自慢そうに小鼻をふくらます）。
(吉)（じっくりやりゃ、わかるよ）なかには、リポートのヒントはわからなかったけど、偶然に見つけてしまったなんて人もいるらしいすよ。
(デ)（無視して）で、肝心のナーサティア航路を開くふたつのポイントとはなんです!?
(内)ども！　内藤です。じつはいま、新作を製作中ですが、この件に関してはいっさい答えられません！
(デ)デェ～イ！　なんだアイツは。いったいどこからわいて出たんだ!!
(吉)ホッホッホッホッ。
(デ)（う～ん、T＆Eぐるみで大ボケかまそうとしているな）では、私のほうからいっちゃいましょ。ひとつは、クリシュナ・シャークから対ブリトラ用のOM砲をもらうこと。しかしてもうひとつは、OM砲用のガンマ3を採掘すること。どうです。そのとおりでしょ!!
(吉)ホッホッホッ、まあそのことは置いといて、いいことを教えましょう。X1の隠しコマンドです。惑星戦のとき、兵器レベルを1にして惑星戦選択モードのとき ESC キーを押すと、なんとオプションが全部使えるんですよ、スゴイでしょ。
(デ)ホウホウホウ……、いや、そうじゃなくてえ。
(吉)ほかにもいろいろ隠しコマンドをしこんであるんですが、ホッホッホッ。
(デ)いや、だからァ……。
(内)ども！　内藤です。わたしは『ディーヴァ』とはなんの関係も……。
(デ)デェ～イ！　あのねえ……。

(吉)

クリシュナ・シャークとどうやって会うかが問題だぎゃ…。

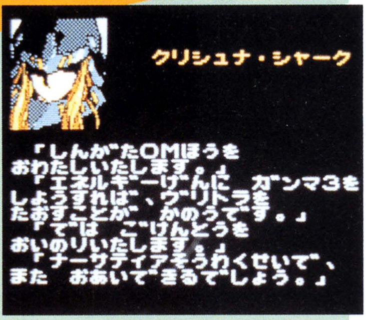
㋢ ほ、ほうこれが例の写真ですね。



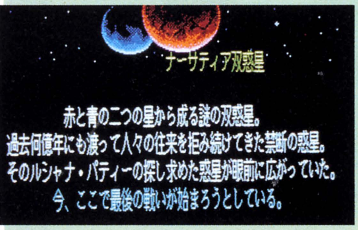
▲㋢オッ！　ドライブ航路がつながっているじゃないですか！　㊔あっ、ほんとうだ。㋢（トボケルつもりだなァ）



▲㋢これはどういうことですか？　㊔つまりＯＭ砲をもってなかったんですョ。㋢えっだってそれがポイントでは。㊔ドキ！



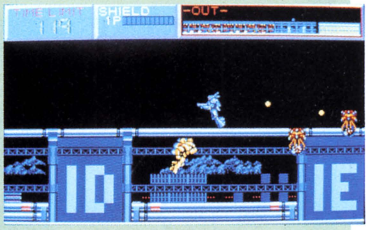
▲㋢これがクリシュナと会ったところですか？㊔そうです。㋢（さっきのはどういう意味なんだろう）㊔（まずかった）



▲㋢オ～このグラフィックは！　㊔そうです、ナーサティア双惑星へ行くと、このグラフィックが見れるんです。



▲㋢いよいよナーサティア双惑星へと降下していくわけだ。㊔そうです、ワクワクするでしょ（うまくごまかせたみたい）。



▲㋢オッ！　すっごい！　これがあの88版とは思えないグラフィックだ。㊔すごいでしょ（もう完全に忘れたなァ）。

トップシークレットテレフォン

03-221-9999

㋢で、肝心のナーサティアへの航路のつなぎ方なんですが……

吉川さん！　私がもうさっきのことを忘れてしまったと思っているでしょう。じつはしっかりと覚えていますョ。ＯＭ砲がなくても、ナーサティア双惑星への航路が開くとは、いったいどういうことなんですか！　もし関係がないんだったら、そのやり方をお知えてくださいョ。エッ！　吉川さん、どうなんですか吉川さんったら!?

㊔シッ、声がでかい…

しかたがないなァ……。クリシュナからＯＭ砲をもらうには、No.２の星に全艦隊を集めればいいんです。だけど、このＯＭ砲は航路が開けてからでもいいんですョ。航路を開くポイントは、双惑星にいちばん近い飛びだした星にあるんです。この星で、ある特定の月に惑星戦をやり……、オット！　あとは電話でお話ししましょう。



というわけで、私、吉川泰生が、『ディーヴァ』最大の秘密について、ズバリ教えます。いったいどうすればナーサティア双惑星へ行けるのか!?　どぞ、お電話ください。

第１回	７／８➡７／17
第２回	７／18➡７／27
第３回	７／28➡８／６
お休み	８／７

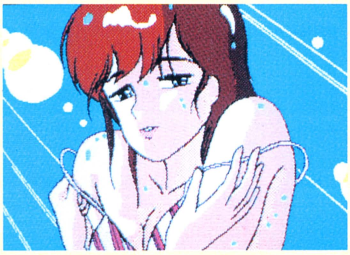
ダイヤルは正確に、まちがい電話厳禁！

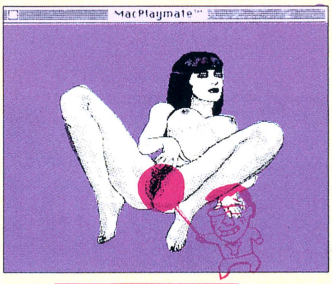
＊このトップシークレットテレフォンでは、これからもどんどんゲームのQ＆Aに答えていきます。読者からのゲームへの質問、出演してほしいゲームデザイナーなどを募集します。「トップシークレットテレフォンQ＆A」係まで、どしどしお便りください。

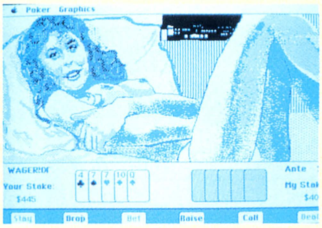
H プレゼント



ジワジワと暑くって、暑くって、やっぱりなんといってもHな季節になりましたネ。ヨッチャンもバリバリ元気にHしてまっせ！　てなわけで、今月はビッカーンと外人娘が登場してしまったではないか！
　やった、でも、おかげで目が痛くなってしまった。さあ、今月も気前よくプレゼントしまっせ!!

❶


❷


❸


❹


❺


★Hソフト

①美しき獲物たちPART2…3名
②Mac Playmate ………3名
③STRIP POKER………3名

★Hコミック

④哈っ哈一哈っ!!……………3名
⑤ドッキン♥美奈子先生……5名
⑥突いてくるかい……………3名
⑦とろけ上手…………………3名
⑧はずみ感度100 ……………3名
⑨あぶないコミック…………5名
⑩血の罠………………………3名

❻


❼


❽


❾


❿


★応募方法

★上の福男の絵が福袋のページのどこかに隠れています。それを切りとり、官製ハガキに貼って応募してください。応募者多数の場合は、抽選で当選者を決めさせていただきます。
★ハガキに欲しい商品の番号（ソフトは対応機種も）の他に①住所②氏名③年齢④職業（学校名）を必ず書いてください。
★あて先は〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル4F　コンプティーク編集部「H大プレゼント」8月号係。しめきりは、昭和62年8月7日。発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。官製ハガキ以外は無効です。

●雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります

COMPTIQ SPIRITS

コンプティーク・スピリッツ



夢工場'87

レポート◉PARTⅢ

夢工場'87まであと1カ月あまり。それぞれのパビリオンも、最後のツメを行っているところ。今月もひと足お先に、夢工場'87に潜入してみよう。ファミコンソフト『夢工場』も完成！

マジカルロマンス



マジカルロマンス から、ふたつのコーナーを紹介しよう。まず最初は、セルフチェックマジック。入口で発行されたＩＤカードを使っての自己診断。

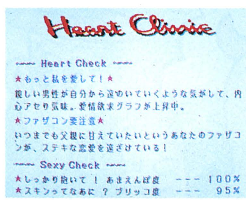
コンピュータがあなたの隠された意識を暴いちゃうぞ。次にランデブーマジックは、おなじく、カードを使って、100人のタレントの中からひとりを選び出し、愛の選択テストの結果により、そのタレントとの相性を占おうというもの。相性はパーセンテージで表示される。マジカルロマンスではこの他にもたくさんおもしろいコーナーが用意されています。



▲マジカルロマンス、パビリオンの完成模型だよ



▲色はキミの隠された本質を知っている！



▲ハートチェックとセクシーチェックの結果は？

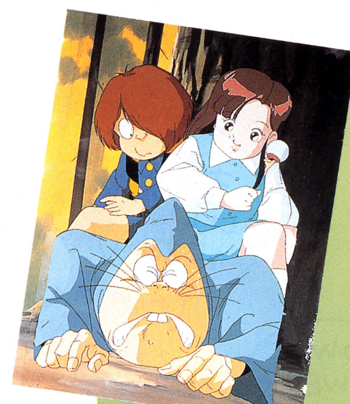
ゲゲゲの鬼太郎館



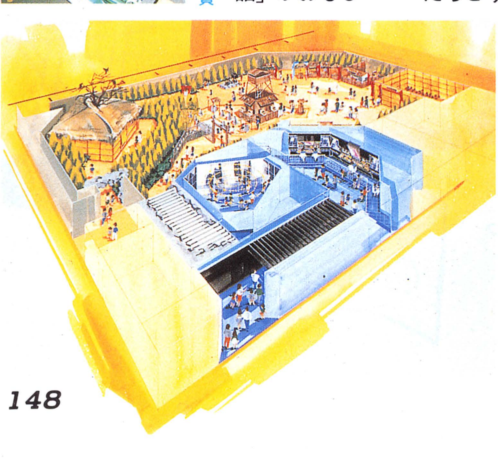
▲演出の芝田さん。職人気質

ゲゲゲの鬼太郎館の中の鬼太郎の家で流れている「霊界テレビ」と「わりこみ電話」がおもしろい。「霊界テレビ」はフジテレビの番組の実に功妙なパロディ。日頃、お耳にかかっている声優さんたちの録音現場にもおジャマしたのですが、たいしたもんでした。「わりこみ電話」は、〝やぐら〟に置かれたテレビ電話で、友だちどうし、話をしていると、突然、見ず知らずの妖怪に〝バカヤロー〟なんてどなられたりするという愉快なものだ。

ゲゲゲの鬼太郎館」では、なにしろ、大胆なコーナーがいっぱい。刺激が欲しい人！ 夏ですものね！



▲これが霊界テレビで流れるアニメだよ



▲ゲゲゲの鬼太郎館完成予想図。楽しみ！

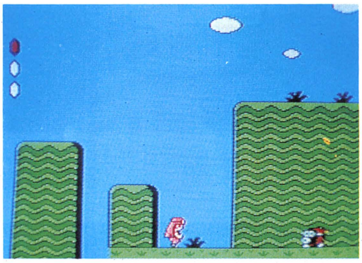


▲霊界テレビのアフレコから中継

ファミコンソフト 夢工場

ファミコンソフト『夢工場』速報第2弾は、記者発表会からの報告です。

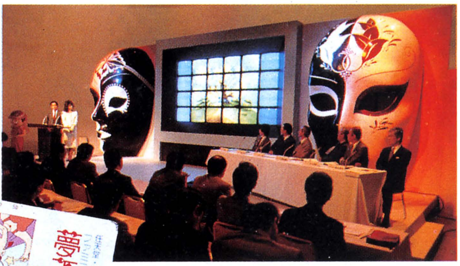
正式名称は『夢工場　ドキドキパニック』、あの『スーパーマリオブラザーズ』のスタッフの製作とあっては、おもしろいことうけあいだね。ストーリーを紹介すると、夢宇界に住むイマジン君とリーナちゃん、イマジンパパ、イマジンママの4人が、怪物マムーにさらわれたピキとポキを救い出すための冒険に出発するというもの。武器が野菜ってのがかわいいね。7章立ての絵本を読むような形で、画面をクリアしよう。おもしろいことに、このゲームは、画面に得点が表示されない。「得点を気にせずに、ゆっくり遊んでほしいゲーム」だそうだ。ファミコンの原点に戻って楽しみたいね。



◀リーナちゃんの冒険のはじまり



◀TELカード欲しい！



▲『夢工場』の記者発表会の模様です

3Dビデオ 少年隊

ビデオライブ3D用のビデオも、完成したぞ。そのアーティストのうちの一組が、人気絶頂、少年隊。「GA・GA・GA・」の曲で始まるストーリーは、3人の旅立ちを描いたもの。得意のアクションも満開です。この、ビデオライブ3Dは、140台のボディ・ソニックチェアに座り、文字どおり、音楽に、浸りながら、また、液晶シャッターゴーグルを使用し、コンサート会場にいるよりも、さらに立体的な映像が楽しめるというわけだ。

スクリーンも 200インチと、まれに見る大画面。音と光が一体になった、新しいAV時代の幕明けという感じである。

この、ビデオライブ3Dには、少年隊の他、アルフィーも出演する。

また、「妖精天国」では、人気アイドルたちの舞台裏や、プライベートな側面なども見られるしくみになっている。

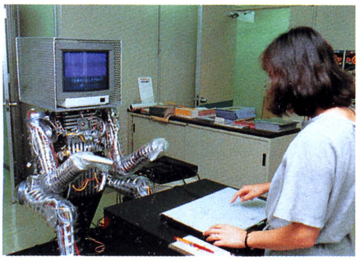
世の中、まだまだ未知の体験が待ってるもんだね。



▲キャー！　少年隊の3Dビデオ！　早くみたーい。ねっ！

スーパーゲームZ しりとりロボット

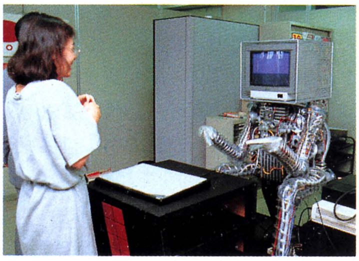
スーパーゲームZからは、〝しりとりロボット〟を紹介しよう。あなたとロボットのしりとり合戦。ありふれた単語で応待すると、バカにされちゃうよ。



▲しりとりゲームのはじまり、はじまり！

東京、大阪会場で、それぞれ4体設置されるが、キャラクターが4体4様。

大阪会場では、関西弁をしゃべるロボットまでいるんだよ。まるで明石家さんまみたい。



▲ロボットくんは、なかなかどうして強敵です

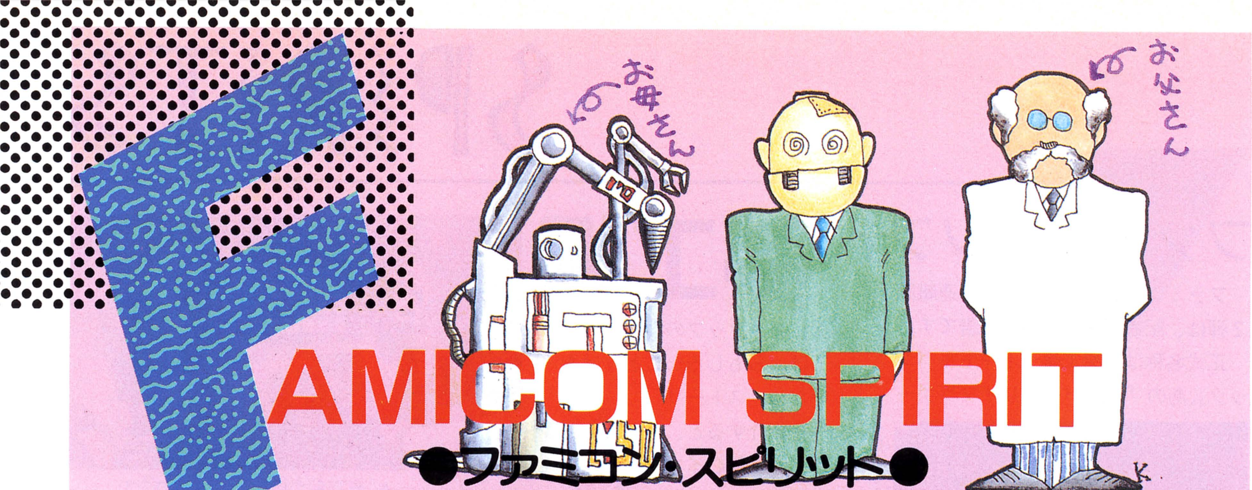
アメリカ製のコンピュータを使っているので、ロボットたちは、英語が大得意。日本語のうまい外人さんって感じなのだ。

歌まで歌ってくれちゃうんだから、サービス精神も旺盛だ。

しりとりは、食べもの、人名、地名などから、ひとつ選んで戦われる。

ロボットったら、とんでもない人名を知ってたりするから、充分、勉強を積んでから、戦いに臨んでほしい。

すぐに、夢中になっちゃうよ。



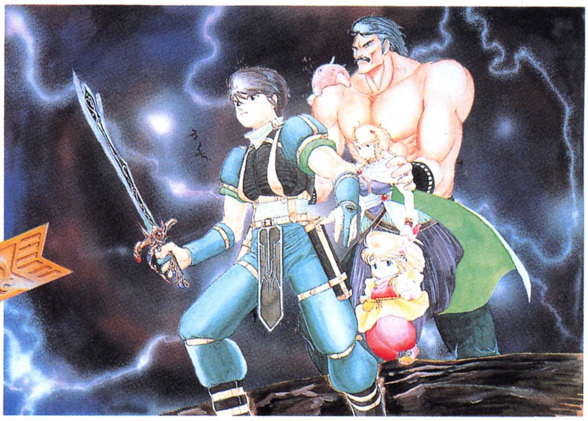
FAMICOM SPIRIT

●ファミコン・スピリット●

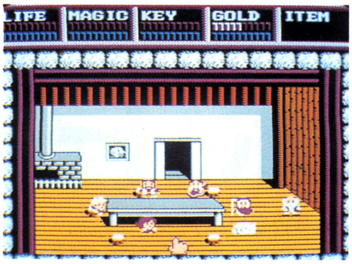
みなさま、暑い日が続いていますがいかがお過ごしでしょうか。こんな寝苦しい夜には、ファミコンでもやってイライラしませう。それには、このドラスレⅣなんかがピッタシだわ。

ドラゴンスレイヤーⅠ、ザナドゥ、ロマンシアとパソコン版で続いてきたドラスレシリーズだが、パートⅣはなんとファミコンでの登場になったど。





ドラゴンスレイヤーⅣ



今までのドラスレ・シリーズとは違い、『Ⅳ』はファミコンのアクション性を十分活かしたゲームになっているど。なんてったって6人＋1匹の家族が、自分の能力を駆使してドラゴンを倒すために冒険をしにいくといった、ニュータイプのゲームになっているのが驚きだど（実際に冒険をするのは4人と1匹なんだけど）。

広大な地下ダンジョンは、それぞれのキャラクターに適したエリアが決まっていて、そのエリア向きでないキャラが行くと、モンスターから受けるダメージがなんと2倍になってしまう。だから、まずそれぞれのキャラに適したエリアを見つけることから始めよう。タイプはフルスクロールの断面型で、さすが〝ドラバス〟のナムコと〝ドラスレ〟の日本ファルコムが手を組んだだけはある、完全ハマリゲームの決定版となっているど。

ファミリィーの愛は何よりも強し！



はるか遠き昔、乱暴なドラゴンに苦しめられていた国があった。あるとき、北の国から訪れた魔法使いが、ドラゴンを壁の中に封じ込め、この国に平和をもたらした。その魔法使いの子孫こそが、『ドラスレⅣ』の主人公たるこの家族だ。



平和が続いたある日、ドラゴン復活の兆（きざし）を察知したこの家族は、地下世界への冒険を決意する。4つの王冠と聖剣ドラゴンスレイヤーを手にし、ドラゴンを倒すために！

イラスト／菅原 敬

フ〜しんど！　アイテム集めもラクじゃないど！

ゲームは家の中からスタートする。ここでまず、これからプレイするキャラクターと装備したいアイテムを選ぶんだど。各キャラとも持てる数は３つまで、それぞれ特徴に合ったベストアイテムがあるんだ。ただしスタート時には何もないので、初めに冒険へ出るキャラはジックリ選ぼう（オリはモンスターからダメージを受けないポチがいいと思うど）。それから、モンスターを倒すと出るアイテムは現在自分が不足している物が出やすいんだって。

アイテム	説明
ウィング	空が飛べる。使っている間はMAGICが消費する。（メイア用）
ロッド	これを使うと特定のブロックをはね飛ばせる。（メイア用）
ドラゴンスレイヤー	唯一ドラゴンを倒せる究極の武器。（ロイアス用）
マジックボトル	マジックが０になった時、最高まで回復してくれる。（全員用）
アーマー	モンスターを体当りで倒せる。（ゼムン・ロイアス用）
パワード・ブーツ	モンスターを踏みつぶすことができる。（メイア・ポチ以外用）
クラウン	このクラウンを４つ集めなければドラゴンは倒せない。
シールド	巨大なモンスターの放つ弾をはね返す。（全員用）
マトック	これを使うと、特定のブロックがこわせる。（リルル用）
ジャンプ・シューズ	ジャンプ力が２倍になる。（メイア・ロイアス・リルル用）
クリスタル	地上へ一気にワープできる。（全員用）
ファイア・ロッド	武器の飛ぶ距離が２倍になる。（全員用）
グローブ	これを使用すると、特定のブロックが動かせる。（ゼムン用）
キー・ステッキ	カギがなくても扉や宝箱を開けられる。（メイア用）
エリクサー	ライフが０になった時、最高まで回復できる。（全員用）
パワーナックル	攻撃力がなんと４倍にもなる。（ポチ以外用）

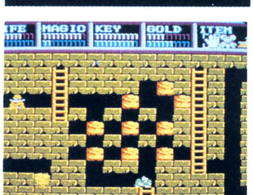
違う力を持つ家族。はたしてどこで誰を使うか？



ゼムン（お父さん）

すごい力持ちで、グローブを使うと特定のブロックを動かせる。だから、ゼムンのエリアは岩のパズル面だ。









メイア（お母さん）

空を飛んだりブロックを飛ばしたり、いろんな魔法アイテムを使えるんだゾ。





ポチ（ペット）

ふだんは犬の姿をしている。モンスターからの攻撃は絶対受けない。だから、ポチエリアはモンスターがやたら多いんだ。でもポチならスイスイッと行けちゃう。







ロイアス（お兄さん）

剣を武器に戦う。ドラゴンスレイヤーを使えるのも彼だけだ。すなわち、ドラゴンと戦うのが役目なんだ。王冠が４つになった時が彼の出番だ。







リルル（妹）

ジャンプ力バツグン！とにかく通常の２倍はジャンプできる。魔法のアイテムもメイアほどではないけど使える。ただ攻撃力が弱い。





ドウエル（おじいさん）



ジーラから聞いたパスワードを教えると、前回の続きがプレイできるコンティニューじいさん。

ジーラ（おばあさん）



冒険を途中でいったんやめたい人のために、パスワードを教えてくれるパスワードばあさん。



ARCADE SPIRIT

●アーケード・スピリット●

今月はどんなアホなことやらされてるんだか↗、それが老後の楽しみだ。とかワケわかんないこと言ってないで、ゲームの紹介やるぞっ、と。　　　　(身内のネタにされている㋟)



超時空ファイター発進！

ライフフォース

バイオコンピューターからの脅威をまぬがれた、惑星グラディウス。今、新たなる危機がおとずれた……。

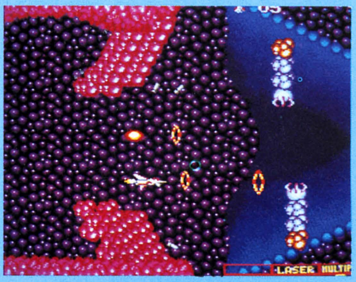


グラディウス最大の危機

コナミからこの夏発表の『ライフフォース』。まずは概略の説明といこう。『グラディウス』で自らの惑星を守り、『沙羅曼蛇(サラマンダ)』で友軍支援のために遠征を図った、ビックバイパー。今再び、母なる惑星「グラディウス」に、黒い影をもたらす者が現れた。謎の生命体「ライフフォース」である。

さてゲームの進行だが、サラマンダのコンセプトに、グラディウスのパワーアップ方式と言えば、わかりが早いだろう。ただし、ビックバイパー（1P・青）と、ロードブリティッシュ（2P・赤）では、ユニットの順番が違うので注意したい。

というわけで、次のページへ続くぞ。



▲右下のパワーアップテーブルに注目。カプセルを取り進めて、パワーアップだ



怒りの叫びを聞け！

ブラックパンサー

黒ヒョウがしなやかに宙を舞うその時、悪の芽はつみ取られるであろう……。



◀ライフを増やせ！　眼前の黄色いヤツは破壊不可

世紀末。人類は地下深いシェルターへと逃がれ、地上には悪魔の機械軍団が、その勢力をほしいままにしていた。

そこへさっそうと現れたのが、救世主とも言うべき「ブラックパンサー」なのである……。

「〇斗の拳」の影響かどうかともかくとして、最近流行の、世紀末ストーリー。そこに現れる救世主。うーん、何かこれも、宗教ブームの一端のような気もするが……。

まあそれはおいとき、これまたコナミの『ブラックパンサー』。悪の機械軍団を正義の爪でたたきのめすという、ヒロイックゲームだ。

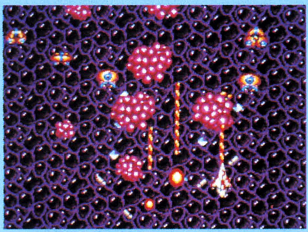
敵は爪でクラッシュさせるほかに、ジャンプして踏みつぶすこともできる。一部隊全滅させると、ライフボールが4つ出るので、しっかり取ろう。ライフメーターは左下に数字で表示されており、ダメージを食らうと減ってゆき、

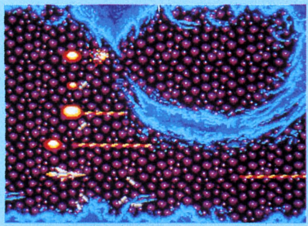
イラスト／中野 豪

これは!? 何かが違ってる!!

さてコンセプトが『沙羅曼蛇』と述べたけど、キャラが徹底して有機化したことと、2・4・5面のサウンドが変わった点、そして敵のパターンが多少難度化した点などに違いがある。

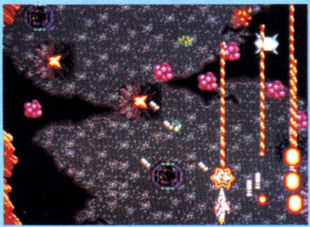
まず1面。ここに関しては特に問題なく、まったく『沙羅曼蛇』の感覚でプレイして大丈夫。ラストのボス、ゴーレムにも、例の「乾布摩擦の技」(ゴーレムが動き出す寸前に右上に入り、後ろから前に回り込んで一気にたたく技。ゴーレムの2本の腕が乾布摩擦しているようなのでこの名がある）が使えるが、ミサイルによる当り判定の消去はできない。これは以後も同様で、2面の肉ダンゴの当り判定も消すことができなくなっている。


◀2面はアステロイドに代わり、肉ダンゴが降ってくる


◀3面は鮮やかなブルーの面。炎のパターンが違うので注意


◀ラストのドラゴンもまっ青。この戦法で楽勝だぜ

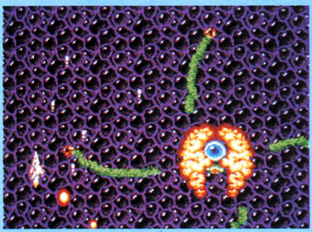
さて3面だが、プロミネンスのパターンが、『沙羅曼蛇』の3周目のものでくるので注意。ただし炎の上がりかたは1周目だとまだ遅いから、見切ってくぐり抜けることは可能だ。火の鳥の代わりに、アメーバが登場する。


◀4面はこれといって難しいところはないハズ

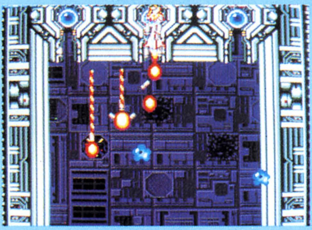
4面もさして変わりはない……というのは、要塞に着くまでの話。要塞は必ず青玉を吐き出してくるので、少々苦戦するかもしれない。しかし最初だけ辛抱してよけて、3つ目が開いたらまん中をこわして安全地帯をつくり、スキ間に入って待っていればよい。


◀1面のボス、ゴーレム。はっきり言ってちょろい

5面のレベルは、いきなり2周目から来るぞ。半ばで登場する編隊がバラバラ弾を出してくるので、これをうまくよけられるかが問題。


◀2面のボス。こいつも攻略は難しくないハズ

6面も2周目レベルの攻撃だが、一番問題なのは、ビッグコアだぞ。最上段の安全地帯がなくなっているため、下で戦うほかないのだが、自機の動きに関係なくX座標をズラしてくるだけなので、慣れればそれほどサギということもない!?

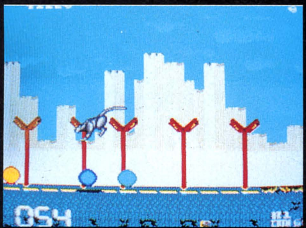

◀4面のラスト。安全地帯はここ！

——そして最後に待ちかまえる、巨大なボスは……？

0になると1ミス。また、100に達するとバリアが張られる。

さらに、途中に落ちているカラーボール。これを取り集めると、さまざまな特殊攻撃ができるようになるぞ。大地を駆け、敵を倒し、そしてボスと対決だ！


▲エリアは全部で4つ。すべてのエリアを駆け抜け、機械軍団の野望を打ち砕け！


◀Pアップは1つ取ると、みんな取った色と同じになる



◀ガオオオ！ らいおーん♪じゃない、P使用の時が来た


◀ボスキャラ。赤い目の部分を狙って攻撃せよ！



シューティングとファンタジーが1つになった……

近頃、ピュアなシューティングゲームが少ないとお嘆きの、あなた。流行(はや)りのファンタジー色を取り入れた、こんなゲームはいかがかな？
「今、ドラゴン神話がよみがえる！」

ドラゴンスピリット

ブルードラゴンの魂を受け継ぎし者よ！



▲おーっと出たっ！　ムササビ部隊!!　ちなみに「トボ」って名だそうです。──おや？

前号のこのコーナーではストーリー紹介をした、ナムコの『ドラゴンスピリット』。今回はさらにくわしく紹介してみよう。

’84年の『ギャプラス』以来、純粋なシューティングからは離れていたナムコだから、『ドラスピ』へのファンの期待は大きい。

さて具体的な話へと移っていくことにしよう。

操作系は、レバー＋空中攻撃＋地上攻撃といった、『ゼビウス』と同様のものだ。画面はご覧の縦スクロール（これまた『ギャプラス』以来!?）。

敵はもちろん、空中から地上から出てきて、攻撃をしかけてくる。こちらも応戦することになるワケだが、ここで注意！　ドラコンの首が１つのときは、空中と地上の同時攻撃はできないのだ。パワーアップアイテムで、首が２つ→３つとなって、初めて可能になる。これについてはのちほどネ。

そして、すでに定評のあるCG。ファンタジックな背景と、驚異のデカキャラに注目したい。

サウンドも各エリアごとに違い、それぞれの雰囲気を演出しているし、もちステレオだから、迫力は二重丸！

──はたして闇に閉ざされたこの地に、再び光さす日は訪れるのだろうか!?──

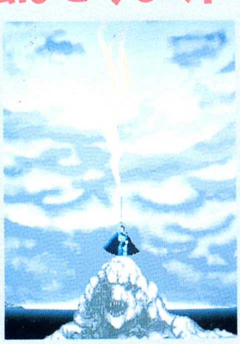

▲ジャーン！　これがブルードラゴンの勇姿だ。ザウエルを討つべく、神話は今、復活したのである！

見せます！オープニング

私はこうしてドラゴンに転生した


▲ゴロゴロゴロ……うーん嵐の前ぶれ

⇨


▲闇を切り裂く稲妻!!（撮影するのに苦労したんだぜ、これ）

⇨


▲戦士アムルは、まぶしき光に包まれ……

⇨


▲その姿は神よりの使いと変わり……！

9つの多彩なステージへ！

『ドラスピ』のエリアは9つ。各エリア、出てくる敵が違うので、攻略は根気よく！

そういうわけで、ここではエリアごとに話を進めていこう。

エリア1は「ザ・ベイリオウソウイック・イーラ（古生代）」。ネッシー、始祖鳥、ステゴザウルスなど、恐竜がわんさか登場する。地上の敵は早めにつぶしておかないと、横や後ろから攻撃されることがあるので注意しよう。

エリア2は「ヴァルケイノウ（火山）」。火の玉は降ってくるわ、火山から火の鳥は生まれるわで、かなり忙しいエリアだ。噴火地帯に点在している、恐竜の群れがコワイ。

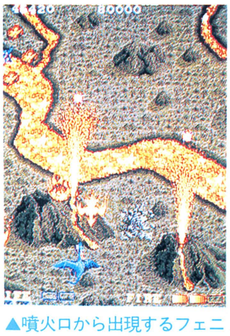


▲火山地帯に入る手前から、降ってくるタンブラー。撃ち砕け！　（2面）

エリア3は「ジャングル（密林）」。トンボや蝶の舞うなか、カエルが弾をまき散らし、クジャクが羽を広げ、ハチが襲ってきて……！　ほとんど不気味が売り物のエリア。

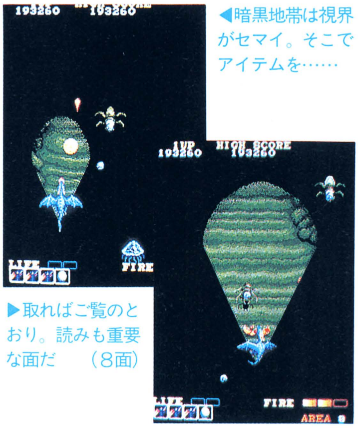
エリア4は「グレイブヤード（砂漠）」。このあたりから敵の攻撃が雨アラレになってくるぞ。少なくとも地上の敵は確実にやっつけていきたい。

エリア5は「ケイブロード（洞くつ）」。岩カベが開閉するなか、敵の弾が飛んでくる。とくに、このエリアのメインキャラであるクモは、やっつけても巣が残っていると、また出てくるので、巣も撃って消してしまうことだ。



▲噴火口から出現するフェニックス、そして左上のがバイオサイクラー　（2面）

エリア6は「グレイシャランド（氷河）」。アザラシがけっこうカ



◀暗黒地帯は視界がセマイ。そこでアイテムを……

▶取ればご覧のとおり。読みも重要な面だ　（8面）



◀ぐわああ、氷の壁！　これは撃ち抜いて抜けるっきゃない。アイテムも出てるし！　（6面）

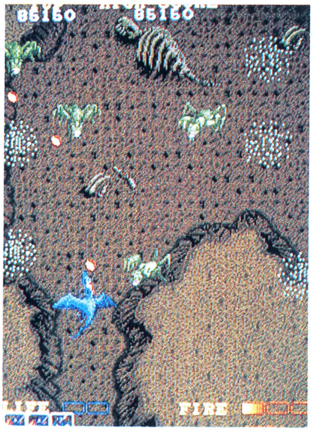
ワイかったりするけど、こいつも攻撃してくるので、油断は禁物。いきなり出てくる氷柱や、ロックフェイスにも要注意だ。

エリア7は「ディープスィー（深海）」。BGMは平和的だけれど、攻撃は厳しい。貝の散弾に、ウツボの不意打ち。背景に見とれる余裕もなくなってくる。



▲わーいきれいきれい……などと感心しててはイケマセン。こうなる前に落とせ！（3面）

エリア8は「ダーククウォーターズ（暗黒）」。パックランドの27面（おぼえてるかな？）みたいに視界が限られ、あとは闇ばっか。それでも容赦なく、



◀突如出現して、弾をバラまいて消える「ガイスト」。できる限りやっつけたいけど……　（4面）

敵の怒濤の攻撃！　ここは正念場。

そしてエリア9、「ダークキャッスル（魔宮）」だ。さすがに最終面だけあって、敵の数も弾数もハンパじゃない。

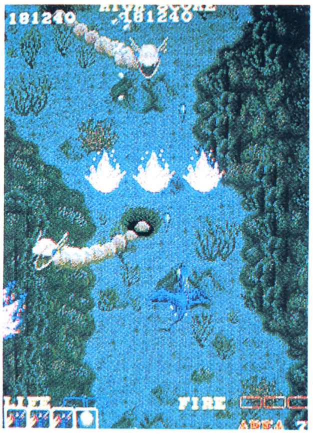


▲最終面の総攻撃!!　ほとんど逃げ場なんてないみたいなんですけど……　（9面）

キミはこの厚い壁の向こうで待ち構えるザウエルまでたどり着くことができるか。

——以上、ざっと各エリアの紹介をさせていただいたワケだけど、やはりスゴイのは、その背景のCGと敵の種類。とくに80近くという敵キャラの多さは、かなり気合の入りようをうかがわせる。

次のページで、ボスキャラ紹介だ！

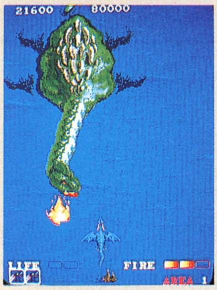


◀この「モーレイ」というウツボ(!?)、正面から向かうとメチャ強い！　（7面）

ボスキャラ一覧

どのキャラも画面いっぱいの大きさで、プレイヤーに迫ってくる。惜しげもなく全部見せちゃう！

エリア1



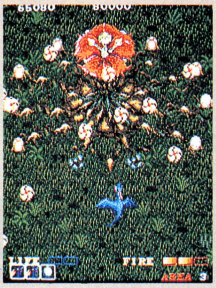
▲プレシオザウルス。頭めがけて連射すれば楽勝

エリア2



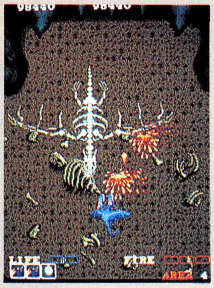
▲ラウンドフェニックス。周囲をとりまく火の玉に注意

エリア3



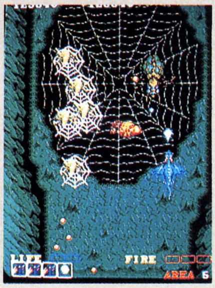
▲グリテリアス。花の周りの根が弱点

エリア4



▲デスガーデヤン。バラバラになった時、青いコアを撃て

エリア5



▲ペーレントスパイダー。ウロチョロ動いて撃ちにくい

エリア6



▲グビラ。X座標が合うと、炎を吐いてくる

エリア7



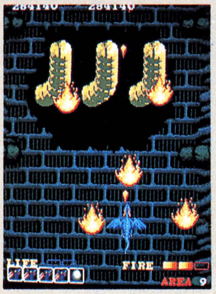
▲スィーデビル。周囲の小アンコウを撃ち、本体を！

エリア8



▲ターンアウェインガード。エリア9への入口だが……

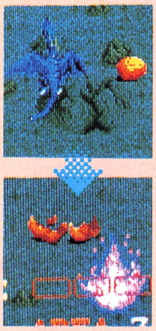
エリア9





▲まずはヒュドラー（写真左）を倒し、そして大魔王ザウエル（写真右）と戦う。そしてこいつを倒せば……!?

ドラゴンはアイテムで強くなる



◀地上のタマゴを撃って割ると、アイテムが降ってくる。ちなみにマイキャラに向かってくるので、わざわざ出向く必要はない

最強



▶ここまで上げるには赤玉6つを無キズで！

パワーアップアイテムは、地上の卵を破壊して出る赤玉・青玉と、点滅する空中の敵を撃って出る、特殊効果アイテムがある。

まず前者。赤玉はファイアーのパワーが、初期状態もふくめて3段階まで強くなる。また青玉は、ドラゴンの首が3本まで増え、加えて空中＆地上の同時攻撃が可能となるのだ。ただし１発弾をくらってしまうと、ともに1ランクダウンしてしまう。

特殊効果アイテムには、①ファイアーの強化、②ドラゴンが小さくなる、③拡散ファイアー、④誘導弾、⑤エクステンド、⑥地震、⑦羽根で敵を倒す――などなどだが、有効な時間が限られたアイテムもあるので要注意！

なかにはハズレや、パワーダウンの黒玉なんて食わせもんもあるので注意。

特殊攻撃は１発被弾しただけでオシマイなので、くれぐれもお気をつけて……。



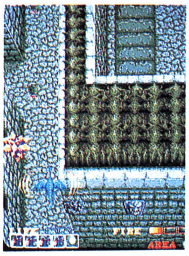
▲ホーミングファイアー。画面上の空中物を一掃する。ドラゴンは金色に！



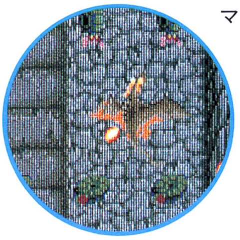
▲ファイアーブレス。ASOのファイアーアーマーみたいなヤツであります



▲ワイドファイアー。前３方向にファイアーを発射する。おおっ、シルバードラゴン！



▲パワーウイング。ドラゴンの羽根で横の敵をやっつけることができる

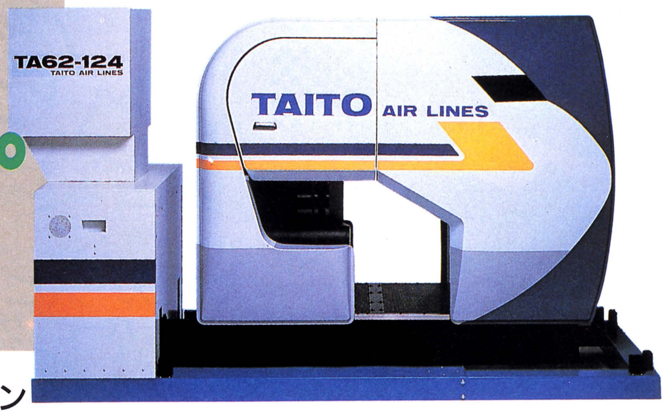


◀「あんぎゃー」と攻撃を受けるとパワーダウン。気をつけろ!!

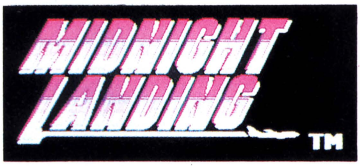
臨時情報局★

TAITOが「台頭」している。

なーんてシャレもサマになっちゃうのが最近のタイトーだ。そこで今月、どんと情報を送ってみたりするのだライアス!?



1 体験―フライトシミュレーション ミッドナイトランディング



右上の写真に注目してほしい。えっ、タイトーが航空業界に進出したのかって？ ――うーん、ちょっと違うなあ。

これはフライトシミュレーション。飛行機の操縦桿をにぎって、夜の空港に着陸するゲームなのだ。

モニターに表示されるシーンと計器を照合しながら、徐々に高度を下げていこう。パワーメーター、前後左右の傾斜などに気を配って、慎重に降下するのだ。おっとっと、風も計算に入れなくては！

また、画面の動きに合わせて操縦席が動くほか、筐体の後ろのモニターでギャラリーができる。

ドジでノロマなカメでも気軽にチャレンジ！（ちと古いな……）



▲上方に“DOWN”のサイン。機体を下げて、座標を合わせよ！



▲ナイス・ランディング。この先条件が厳しくなるぞ。ガンバレ！

2 悪党どもをやっつけろ!! ダブルドラゴン

これは開発元がテクノスジャパンで、タイトーが販売を受け持っている製品。

テクノスといえば、『熱血硬派くにおくん』。このゲーム『ダブルドラゴン』も、コンセプトは同じ（キャラのノびかたが『くにおくん』そのまんま）なんだけど、今回のこの作品は２人同時プレイが可能になっている点と、７種類のアイテムが使用できるようになっている点で、グレードアップしている。ボタンで操作し、敵をしばき倒せ！

また、レバーとボタンのかね合わせによって、ひじ打ち、ソバット、ヘッドバットなどの技が使えるが、こいつは慣れが必要！

硬派ゲーム路線に新展開があるか!?



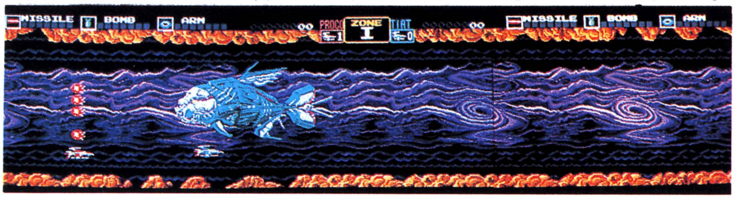
▲出現する敵をバシバシしばき倒し進め！それにしても倒れてる格好がナサケナイ

3 これは必聴のディスク!"DARIUS"

「プレイする映画」――ダライアス。お待ちかねのサントラが、ついにリリースされた。

Ａ面はゲームの生ＶＧＭ（Ａ→Ｂ→Ｄ→Ｇ→Ｋのコースだよん）。そして、Ｂ面はタイトーサウンドチーム「ＺＵＮＴＡＴＡ」によるアレンジ・バージョンだ。

ＶＧＭというより、映画音楽のフィーリングで聴いてほしい１枚だね。

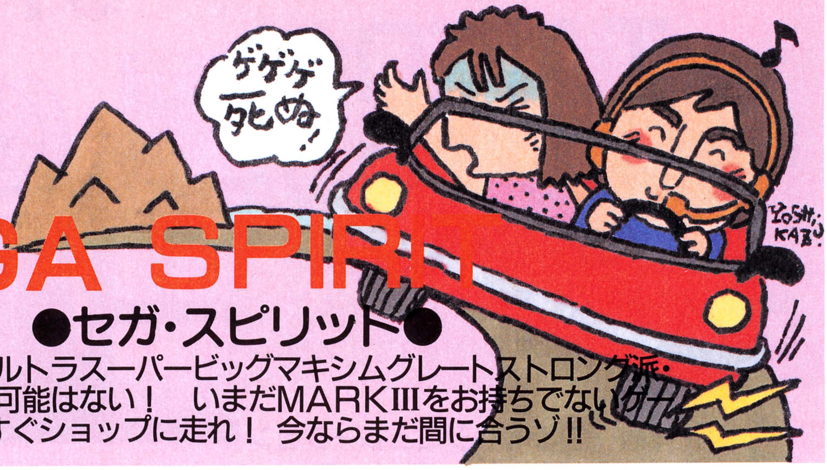


◀ふあっていぐらとんなんか、どわいっきらいだああああああ!!



▶ジャケットはこれ。ポスターでおなじみだ

SEGA SPIRIT



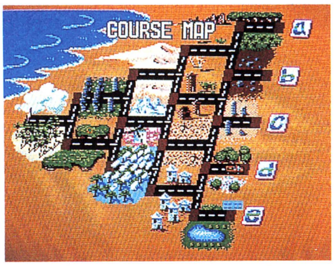
●セガ・スピリット●

ゲーム界のウルトラスーパービッグマキシムグレートストロング派・SEGAに不可能はない！　いまだMARKⅢをお持ちでないゲームマニアよ、すぐショップに走れ！　今ならまだ間に合うゾ!!

アウトラン

奇跡を起こすSEGAからまたまた超大作登場!!　これさえあれば、キミも今日からゲーセンのスターだ!?





▲今日はどのコースに挑戦しよう？

アーケードじゃないぞ！

ＳＥＧＡスピリットを担当してて何が楽しいって、撮影した画面を誰かに見せて、その反応を観察する時が一番なのだ。「これって、アーケードゲームじゃないのぉ!?」。これですよ、これ。この時こそが至福（しふく）の一瞬なんだよなぁ。

なかでも今回の『アウトラン』は別格モンです。写真を見てもらえば一目瞭然、ホームユースのゲーム機で初というアップダウンのコースさえも再現してしまったSEGAの開発スタッフの皆様には、とにかく感謝、感謝の嵐なんですわ！

よくできました

最近はＳＥＧＡが何をやっても、不思議ではないんだけれど、それでも驚いてくださいな。そのままのスケールのキャラクターが、画面を動くさまは、まるで同じ。「本物の筐体が買えるほどつぎこんだんじゃないか」と噂されるボクとしては、うれしいやらくやしいやら。複雑な心境。



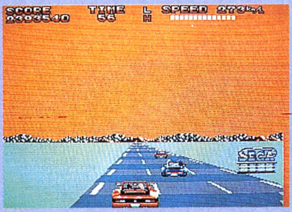
▲もちろん、ＢＧＭも３曲選べる



▲いつまでもスタートしないと……



▲乗ってた２人は、ドコに？



▲３台のブロックはなし。よかった？

ほんのちょっと…ネ！

で、チェックの厳しい読者のために、あえて比較してしまうと、空が単色、トラックがいない、同時に出てくる敵(？)は２台まで、街並や海岸がない、ま、そんなとこかな？　あっ！　もちろんシートは動かないぞ！

イラスト／相村嘉一

ごっきげん！ ドライブコース各種

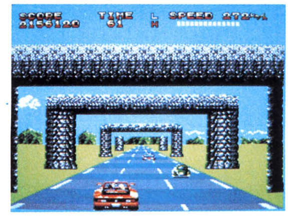
もちろんコース設定もアーケード版と同じだ。とはいっても、アウトランには、数種類のバージョンがあるんだ。MARK IIIは最初はアメリカ向けのコースだったものだ（ただし、今は日本でもこれが主流)。ボクは初期の日本版でやってたから、とっても新鮮な気分でプレイできた。キミの場合はどうかな？



▲登りつめる、この感覚……

さて、ここで、少しテクニックのことにも触れておこう。まずは、スタート。普通はここで、エンジン全開はダメ。レッドゾーンぎりぎりがベストだ。でも、あのウザの時は別。ギアをハイに入れておいて、フルスロットルにしておいて、スタート直後にチョンとローに入れ、またすぐにハイにもどす。うまくやれば、ずいぶんタイムがかせげるはずだ。もっとも、純粋に楽しむのには、必要がないテクニックだけどね。

それから、ちょっと感覚が違うのが、アップダウン。どう違うのかといえば、変化が非常に速いこと。つまり、登り坂で、ギューンと上がってくと、いきなり目の前に車がいることがあるんだ。注意が必要！



◀ここだけはコースじゃなくて、自分が動くんだ。なんかスペハリを思い出すね



◀かなり暗い夕暮れだったこのステージは、ほとんどまっくら、真夜中だぁ〜！



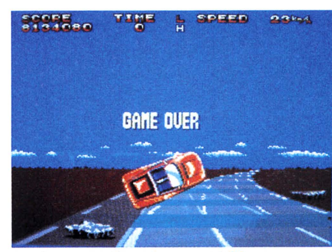
◀見覚えがない？ じつはココ、あの断崖絶壁だったとこだったりして……

初心忘るべからず。それにしても……

一応アーケード版は全ゴール行ったんだけど、こっちのほうが難しいような気がしたなぁ。最初は「ゴールするんだ！」なんて意気込んでやらずにただのドライブ気分でいくのがいいんじゃないかな？ アーケード中毒になると、写真のようなことをやって喜んだりするから要注意。車が、ひっくりかえった時は人がいないから、女の子のパンチラは、なし！ 残念でした。



▲エンジンまで描くこの細かさ！



▲アーケードじゃないってば！

5つのゴールをキミは走破できるか!?

さてさて、今回の決まり文句の「×××も同じ」はゴールの場面もあてはまる。じつにもう、カンドーできてしまうんだ。これは、実際に自分でやらないと、わからないんだけど、ゲーセンで、エンディングをうっとりと見ていた人がいたでしょ？ これがまた、病みつきになってしまうんだな。ネームを入れて、もう１度！

と、まあ、ＳＥＧＡの底力発揮のようなこのソフト、売り切れが予想されますので、お早めに手に入れることをお勧めいたしますです。ハイ。



▲普通の人向けのゴールかな!?



▲みんなが見てるのに、恥ずかしい……



▲おじさんが出てきて、箱をくれた……



▲ポワーン!! な、なんだ!?



▲わーい、美女がいっぱいだー！



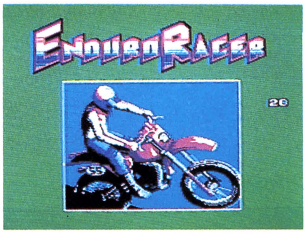
NAKAJIのこれでどーだっ!!

さてさて、アウトランだけで終わると思ったら大間違い。SEGAスピリットをあまく見てもらっちゃぁ、困るぜ！

ラウンド&レベルセレクト

エンデューロレーサーファンの皆様いかがお過ごしでしょうか？　なに？なかなか記録が伸びない？　それは、それは。きっと、練習が思う存分できないからでしょうね。そういう、悩み多きゲーマーを明日のヒーローへと導くのが、このラウンド＆レベルセレクト。(チトおおげさだったかな？)

やりかたは、タイトル画面の時に、ＪＯＹ１のジョイパッドを上下左右の順で押せばいいんだ。うそみたいな、コマンドだけど、画面に数字が出てるでしょ？　これを、①ボタンの上下で１～20の数字を選んで、②か③を押してスタートすればいいんだ。ん？　そんなにコースはなかった？　そうだね。コースが選べるのは、①～⑩までで、それ以上の場合は、同じコース順ではあっても、タイムの長さが違った上級者向けのものだ。各コースの走りのポイントを押さえたら、ここでタイムの短縮を狙うという、まるで、モータースポーツ教育ソフトのような、ゲームだったというわけだ。



◀このままほっとくと、またデモ画面になっちゃうヨ



◀ウイニングランは海岸で。ゴールはもうすぐだ！

New Soft

どっとくりだす新作群、キミのベストチョイスはどれだ!?

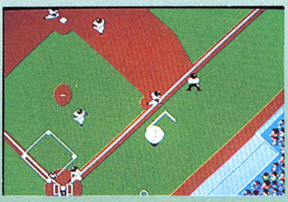
●ザ・プロ野球 ペナントレース



▲あぁ、この臨場感、躍動感

野球もついに１Ｍ(メガ)の時代に突入したぞ！　スポーツゲームでありながら、豊富なデータによって、シミュレーションの要素も十分に含んだ、このソフトで、キミも家庭でプロ野球選手になれる！

名前からもわかるように、このゲームは、ペナントから日本シリーズ、そして日米野球までと、超本格派。そこいらの、打った走ったとは、大きく違っているわけ。おまけに、「アウト!」「セーフ！」なんていう、ド迫力の音声合成までもあるんだ。登場するのも、実在のプロプレイヤーで、落合、ホーナーなどが、キミの思うままに動かせる。そして、画面はテレビと同じアングルで、ピッチャーの投球を捕え、その豊富な球種をも見せてくれる。これはもう、野球ファンではなくても、１度はプレイしてみる価値があるんじゃないかな？　はたして、キミは世界を制覇することができるか!!



▲ファール！　ボールのアップ

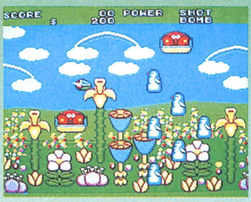


▲去年はこんなことも……？

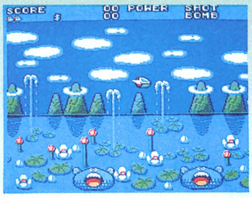
●ファンタジーゾーンII

あの、ファンタジーゾーンが帰って来た!!　１ラウンド４ステージ×８ラウンド、32ステージものパステルワールドが２Ｍで登場だ！

某所へ出稼ぎに行ってたということもコロッと忘れて、またまた、熱き戦いがくり広げられる！　ビッグウイングで４周目まで行っちゃうキミも、この手ごたえを、たっぷりと楽しんでくれ！



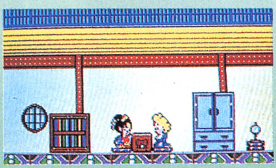
◀ちょっぴり大人に？



◀パックリ口を開けて

●あんみつ姫

あんみつ姫がバラバラになったケーキ屋の地図を探して、あまから城を駆けまわるという、元気でかわいい、アクションアドベンチャーの登場だーい！　キャラクターのかわいさでは定評のあるＳＥＧＡだから、おちゃめなあんみつ姫が、画面からはみだすばかりに、活躍しちゃうぞ。話をして、てがかりを集めたり、テストを受けたりと、今までにない、楽しいアドベンチャーに仕上がっている。もちろん、ＴＶのあんみつ姫を見てなくても十分に楽しめるはずだ。



▲テ、テ、テストー!?



▲あんみつの危機!?

SPIRITS TIMES

発行所・コンプティーク・スピリッツ編集部

『ディーヴァ』発売記念 作文コンテスト入選者発表

さる６月３日、京王プラザホテルにおいて、「ディーヴァ発売記念作文コンテスト」選考会がおこなわれた。

「パソコンソフトに望むもの」というテーマでおこなわれたこの作文コンテスト、応募総数は892通。当日審査にあたったのは、コンプティークなどのパソコン雑誌の編集長クラス。ノミネートされた上位４作品について討議した。(応募された892通について、まずT＆Eマガジンの吉川編集長が23作品をノミネートし、さらに各パソコン雑誌の選考委員が、ノミネートされた23作品に点数をつけ、上位４作品を選出するというシステムをとった)

結果は近差で、ゲームが買えないということをせつせつと訴えた13歳の石井成郎君が最優秀賞に決定。副賞としてグァム旅行を獲得した。また優秀賞には、人工思想をテーマにした藤井武士さん。使いやすい究極のソフトをテーマにした西本卓也さん。身のまわりのパソコンの使用法をテーマにした小野安美さんが選らばれ、副賞としてピコワード220Ｅが送られた。また、佳作の10名にはT＆Eグッズセットが送られた。



▲いつになく真剣な表情の編集長たち。右はじにいるのが吉田副編


▲選考会のあとにおこなわれたパーティ。すげえだろう！

夏休みザナドゥフェア開催

サナドゥ・コミックス（角川書店刊)、およびザナドゥ・データブック（ＭＩＡ刊）の発売を記念して、夏休みザナドゥ・フェアが開かれることになった。

まず、７月18日、19日の両日、「ザナドゥ・ブックフェア」が渋谷のJ＆Pでおこなわれ、７月23日から７月29日まで、「夏休みザナドゥ・ファミリー大集合」が、西武百貨店池袋店９階イベント・スペースでおこなわれる。

内容は、「がんばれファルコムバッジ」のプレゼント。都築和彦氏によるザナドゥ・コミックスの原画、および横山宏氏のモンスターイラストの原画の展示など。

そして、そのうえ著者のサイン会もおこなわれる、日程は、７月18日および７月26日が、都築和彦氏のサイン会。７月19日および７月25日が、宮本恒之氏のサイン会。時間はいずれも午前11時、午後２時、および午後４時から。

ザナドゥ・ファンは全員集合！

問い合わせ先は(株)エム・アイ・エー。☎03-486-4500

マイコンショーが開かれた

さる５月20日から23日まで恒例のマイコンショーが、東京は流通センタービルで開かれた。

今回とくに注目を集めていたのは、32ビットのマイコンチップといよいよソフトが姿を見せはじめてきたCD-ROM。

32ビットマイコンチップは、ＮＥＣ、富士通などのパソコンメーカーがそろって出展しており、次世代のパソコンの行方を感じさせた。

また、CD-ROMは、辞書などのソフト以外に、ハドソンの出展していた。CR-ROMを利用したゲームソフトが注目を集めていた。大容量のデータにより、画面いっぱいに動くデカキャラは、今までのソフトとはひと味違うものを感じさせてくれた。

しかし、目についたのはこの程度で、人の集まりも少なく、いつになく低調気味なマイコンショーでした。



▲ハドソンのCD-ROMを利用したゲームソフトが出展された



▲これはNECの32ビットマイクロコンピュータ・チップ

「アシュギーネ」がやってくる

ナショナルパナソニックＡ１のＣＭキャラ「アシュギーネ」がキミたちの街にやってくる。

現在月刊少年サンデーで漫画化され、連載中の「アシュギーネ」が、全国各地で楽しいイベントを繰りひろげてくれる。

日程は夏休み中の７月19日から８月31日まで、全国31ヵ所が予定されている。

内容は「アシュギーネ伝説」のジオラマの展示。「アシュギーネ伝説」体験コーナー。アシュギーネの原画展。あとＭＳＸのゲームで遊べたりするんだぞ！

詳しい問い合わせ先は、アシュギーネ事務局。☎03-254-4106

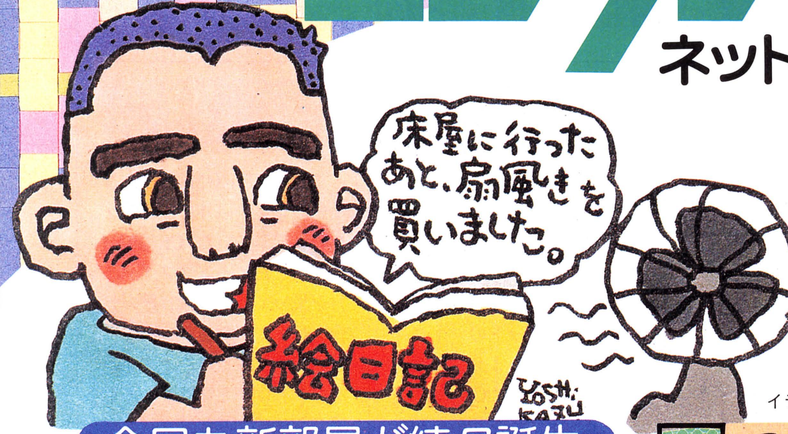
とっても夏休みが待ちどおしいネ！

ティップトップコンテスト速報

今月は、とうとう10万点を越える人が出た。しかし、そのほかは低調気味。もっとみんなの奮気を期待します。とにかく「ファイアボール」を狙いましょう。

順位	名前		得点
1	大阪府	長田　誠司	102,502点
2	栃木県	戸室　秀朗	36,693点
3	新潟県	大野　　滋	21,661点
4	奈良県	杉本　好生	18,688点
5	大阪府	河内　　圭	14,274点

コンプティーク ネットワーク



夏まっ盛り！　試験のあとに待っているのは夏やすみだね。キミの夏休みの予定はどうなってるかな？　もちろん、ゲーム活動も忘れてないよね？

イラスト／椙村嘉一

今月も新部員が続々誕生

豊田くんは3回めのチャレンジで、さらに2点アップ、情報は『ファンタジー』のⅠとⅡだ。加藤くんもおなじく、『ファンタジー』のⅠとⅡの裏ワザで再登場だ。長谷川くんは『九玉伝』の必勝法、高木くんは『ディープフォレスト』の裏ワザ、佐藤くんは『エルスリード』の隠しコマンド、成沢くんと斉藤くんは『エンデューロレーサー』の裏ワザ、川口くんは『スケ番刑事』の隠れキャラ、田口くんは『メイドウム』の裏ワザ、臼井くんは『ザナドゥ』の裏テク、黒須くんは『大戦略』（ＭＳＸ２）の裏ワザ、酒井くんは『大戦略Ⅱ』の裏ワザを発見、若月くんは『ロレッタの肖像』を解いてくれた。すでに部員の人は部員番号を書いてね。

部員ランクとポイント

キミたちから送られてきた情報は、その内容に応じて情報部員としてのポイントが与えられる。このポイントは次々と加算されていき、右のポイント表示にそってランクアップしていく。

もちろんすごい情報なら一発でスーパースペシャルだよ！

スーパースペシャル	11pts～
スペシャル	6～10pts.
ジェネラル	1～5pts

情報部員名簿

前号追加分

Special

■豊田健史〈岐阜県〉(9)

General

■加藤　修〈岐阜県〉(3)
■長谷川浩一〈愛知県〉(2)
■高木雅典〈埼玉県〉(2)
■佐藤忠文〈青森県〉(2)
■成沢孝悦〈東京都〉(2)
■斉藤寿俊〈宮城県〉(2)
■川口尚一〈大阪府〉(1)
■田口大八〈岩手県〉(1)
■臼井　章〈長野県〉(1)
■黒須義之〈東京都〉(1)
■酒井丈史〈大阪府〉(1)
■若月和哉〈大阪府〉(1)

情報部員になると

情報部員に認定されると、編集部から調査票とアンケート用紙が送られてくる。それに必要事項を記入して同封の返信用封筒で送り返すと、部員番号が決定され部員証と副賞が送られる。なお、名簿に名前が発表されているのに調査票が届かない方は御連絡下さい。**〔部員に贈られる副賞〕**スーパースペシャルにはＦＣディスクシステムか、パソコンorセガの15000円相当ソフト。スペシャルは特製ＴＥＬカードと希望ソフト１本。ジェネラルには特製Ｔシャツだ。

〔情報の送り先〕
〒102 東京都千代田区
九段南４―７―16
市ヶ谷ＫＴビル４Ｆ
コンプティーク編集部



▲スーパースペシャルにはＦＣディスクシステム

※ファミコン本体は含みません。



▲麻宮騎亜先生直筆のＴＥＬカード



▲ジェネラルに贈られるＴシャツ



◀情報部員には部員証が贈られる



静かにソードを抜き身がまえるシーリスと、ディードリッドの背後に浮かびあがる巨大な影。威圧的な、しかし妙に懐かしい気配………。ディードリットの目が光る。「ウッド………!?」。

I llustration／出渕裕



MONSTER 8 AUGUST CALENDAR

1 SAT	2 SUN	3 MON	4 TUE	5 WED	6 THU	7 FRI	8 SAT コンプティーク発売日	9 SUN	10 MON	11 TUE	12 WED	13 THU	14 FRI ㊅ファミコン発売日	15 SAT	16 SUN
17 MON	18 TUE	19 WED	20 THU	21 FRI	22 SAT	23 SUN	24 MON	25 TUE	26 WED	27 THU	28 FRI ㊅ファミコン発売日	29 SAT	30 SUN	31 MON	

〔ハーピイ〕 胴体はハゲタカだが、胸から上は人間の女性にそっくり。普段は岩山か木の上にとまっており、旅人が通りかかると空中から飛んできて、鋭い爪で襲いかかる。D＆Dでは、魔力をもっている。 イラスト／高橋一雅

IDOL DATA BANK

アイドル・データバンク



トレード・マークのサラサラのロング・ヘアーがすてきな満里奈ちゃん。ひょうきん、恥ずかしがり屋、のんびりさん、元気娘……といろんな顔をみせてくれたよ。そのどれもが17歳の満里奈ちゃんの素顔なんだね。魅力をズズンと大公開だぞ！

撮影／岩瀬陽一

17歳。微笑み、さわやか!!

渡辺満里奈

ぱ〜と1
仕事現場超密着ルポ

現場でも、その存在はピカリ！と光ってる!!

「タニャン」でフハハ笑いをしてたかと思うと、バリッと女優さんに大変身！そのうえ歌手、DJとしても大活躍の満里奈ちゃん。仕事現場に超密着ざんす!!

TV エプロン姿がかわゆし!! おさな妻に挑戦よっ！

7月20日放送「月曜ドラマランド・おさな妻！ ママははねっかえり17歳」(フジテレビ系)。満里奈ちゃんにとって、２本目の主演になるこのドラマ、１本目の「看護婦アカデミー」同様、熊本から出てきた田舎娘の役。しかも今回はおさな妻に挑戦だぜ♥エプロン姿もかーいく演じてくれちゃってるのです。

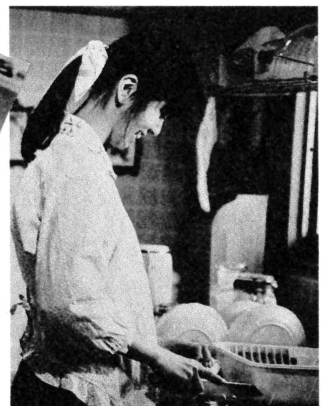
取材におじゃました日は予定が変更になって午後からの収録。「朝がゆっくりできて良かった」と満里奈ちゃん。でもトップテンの中継が入ったり、やっぱり忙しくなったみたいねっ。



◎"Marina"ってサインが入ってる台本です。







16:30

◎まずはメイクです。「ちゃんと台本に目を通して、セリフを確認しとかないとね」。◎くちびるが荒れないよーに"ワセリン"をぬる。

18:00

◎台所で料理をするシーン。あまりの手なれてない手つきに監督から「もっと楽しそうに」とか「テンポよく包丁を動かして！」とか注文が。「ハイッ」と返事はバッチリの満里奈ちゃんなんだけど……。ちなみに料理は決して「嫌いじゃない」。



20:10

◎「マリーナの夏」がトップテン入り。収録をちょっと中断して、スタジオの外へ。いつのまにか集まったファンの前で熱唱中。「歌うときは、いつでも緊張します」。でも気持ちよさそーだったよ。



21:50

◎収録再開。後ろ姿は共演の西川弘志君。ここは、マジなシーンなので、ご覧のよーに満里奈ちゃんもマジな表情（あたりまえじゃねーか！）。収録は順調に進み、予定通り23時には終了。メデタシ。



20:30

◎やっと食事です。幕の内弁当をパクつくの図。「食べものの好き嫌いはありません。しいて言えば、ニンジンの甘く煮たものがあまり好きじゃないですね」。とはいっても、その他の甘いものはＯＫのクチ。差し入れのケーキをしっかと食べてたのを目撃したぞ。

撮影／木暮玄太

満里奈・晃子の強力コンビで絶好調!!

RADIO

今や、おニャン子関係のラジオ番組の老舗(しにせ)といわれている(!?)のが、「おニャン子のあぶない夜だよ」(ニッポン放送・月～木・夜11時43分)。満里奈ちゃんが生稲晃子ちゃんとのコンビでＤＪとしてがんばっている。

本番が始まる前から、晃子ちゃんとのおしゃべりは大盛り上がり！そのまんまのノリで本番に突入しちゃうのだ。このノリが番組のパワーの素なのでしたあ～!!



満里奈・晃子コンビは、この番組の四代目のＤＪコンビだ。



19:05

スタジオに入るなり、晃子ちゃん「さっき、幽霊見ちゃったあ～」。それに答えて満里奈ちゃん「え、いいなあ～」だって。なんじゃそりゃ！



20:00

本番スタート。髪の毛をいじったり、両手をバンザイみたいに上げたり、けっこうにぎやかなヒトなのね満里奈サンは。



19:30

ナマ原のコピーが台本。ディレクターさんの指示を書き込んだり、自分のセリフをチェックしたり、打ち合わせはまじめにねっ。しかもしっかりとハガキの下読みも。エライ！





21:45

お疲れさま～ってカンジで収録も無事終了。あとは「帰るだけ」。寄り道すんなよ！

撮影／林　久平

スタンド・バイ・ミー～満里奈編～



小学校のときの運動会では、かけっこで6年間最下位をキープ！

満里奈ちゃんが東京・蒲田で産ぶ声をあげたのは昭和45年11月18日のこと。

「小さいころはしゃべらない子だったそうです。人見知りはするし、おとなしいし。『ここにいなさい』って言われると、ずっとその場所にいるといったぐあいに、ホントおとなしい子だった」。

幼稚園のころの思い出は、伊豆へ家族旅行に行ったこと。

「でも、これがけっこう悲惨なんです。ホテルの廊下で遊んでいたら、突然、クマバチに追いかけられたんです。なんとか必死に逃げられたけど、怖かったなあ(笑)」。

小学生になった満里奈ちゃん。友だちがふえて、活発な子に変身だ。

「いたずらはしなかったけど、先生に怒られてもぜんぜん落ち込んだりしなかった」。

このころ、満里奈ちゃんの苦手なものは運動会。とくにかけっこは×(ペケ)だった。

「運動神経が切れてますから(笑)。かけっこは、いつも6人中6位。5年生のとき、5位になったことあったんです。やったあ～なんて思ってたら、そのときは5人しか走ってなかったんです(笑)。結局、6年間ずっとビリだったんです」。

それでもマラソン大会では、だいたい真ん中くらいの順位をキープしてたとか。

中学2年生のとき、住みなれた蒲田から池上へと引っ越し。またまたおとなしい子に逆もどり？

「転校したすぐはそうでした。話しかけられるまで黙っていたし……。でも慣れてくると、おしゃべりになった」。

修学旅行で行った京都の映画村が印象に残っている中学時代だった。

そして、昭和61年3月27日おニャン子クラブの一員に。満里奈ちゃんの活やくが始まったのだ……。



じつは根が暗～いんですよ

最近、すっかり明るくなったとゆー（別に前がイジョーに暗かったわけではない）満里奈ちゃん。しかしですねー、満里奈ちゃんに性格を自己分析してもらったら……。

「じつは根は暗いんです。その人によるけど、人見知りしちゃう。まあ、慣れるとしゃべりますけどね。あと、優柔不断です。それによくボーッとしてるって言われる。でもボーッとしていても、いろいろ考えてるんですよ、これでも(笑)。ただ、それではいけないんですよね。ちゃんと言葉にしなきゃ。そう思って、最近は少し気をつけてるんです」。

そうか、それで満里奈ちゃんのイメージが〝おとなしい娘〟→〝ひょーきん娘〟に変わりつつあるんだあ。で、原因は自己改革の結果だったとゆーワケね。納得！



ファミコンの腕はピカ一(いち)!! 渡辺名人だい

満里奈ちゃんのファミコンの腕がかなりのものとゆーのは、けっこう有名なんだよね。

「最近はあまりやってないんですよ」。

でも、右の写真を見てちょーだいっ。これはドラマの収録の合間に、ファミコンに興じる〝渡辺名人〟の勇姿(？)だよ。まあ、ヒマがあれば、やっぱりファミコンやっちゃうワケやね。で、ファミコンやってるときの〝渡辺名人〟の目は真剣そのもの。「一度やり始めると、わりと熱中しちゃうんですよね」。「スーパー・マリオ～」は4面まで軽～くいくそーだし、「アルカノイド」なんかも得意なんだって。いっしょにやってた共演の男のコよりぜ～んぜんうまいんだからね。さすが〝名人〟！



リボンとセサミストリートのグッズを集めています！

「ファンのみなさんがいつも、いろんなものをプレゼントしてくれるんです。で、このたくさんのリボンもそうなんです(右の写真)。髪の毛が長いんで、たまに束ねたりしてるのを見て、リボンを送ってくれるのかな？　リボンは大好きだったし、とってもうれしいですね」

と満里奈ちゃん、ホントにうれしそうに話してくれたよ。ファンとしても、こうやって喜んでくれればうれしいよねっ♥

そして、もひとつ満里奈ちゃんが集めだしたものが、セサミストリートのキャラクター・グッズ。

「でも、まだこれからってとこなんです」。

ということで、ビッグバードの缶ケースやお人形、キーホルダーというところが、現在の戦力。みなさん、満里奈ちゃんに協力してあげませうねっ!!



⬆まだズラッとは集まってない。プレゼント受けつけてます♥



ぱ〜と2
ハート接近！素顔どっきり図鑑

ファンのみなさんからもらったリボン。私も集めだしました！

性格のことから、クセ、趣味、家族、飼い犬のことまで、ぜ〜んぶまるはだか大図鑑!!
これを読んで、コーフンして夜眠れなくなっても、ボク知〜らない！



口をとがらせてしまうのは、顔を細くするため???

満里奈ちゃんはクセがいっぱいありそー。
「そうですね。ペンを手の上でクルクルと回すクセがあります。持ってるとついやってしまうんですよね」。

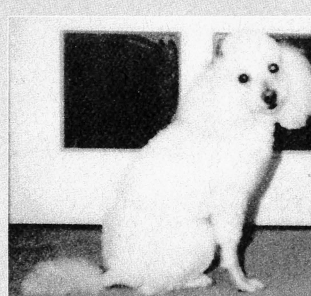
そして、満里奈ちゃんのお得意(?)のポーズが右下の写真のよーなポーズ。(白石)麻子ちゃんなんて「満里奈のマネ〜！」ってやっちゃうくらいチョー有名なワケね。そーいえば、おニャン子のＬＰ「サイドライン」の歌詞カードの写真も、このポーズをやっとりましたね。「う〜ん、自然になっちゃうんですう。理由はわかりませ〜ん」。

そしてそして、取材班は新たなクセを見つけたぞ。満里奈ちゃんは顔の表情がどちらかとゆーと豊かすぎるくらい豊かなんだけど、とくに、口をとがらせる傾向がある！（左上の写真を見て！）して、その理由は？「こうやってると、顔が細くなると思って……」だって！　ギャフ〜ン!!



ボーちゃんと呼ばれるプードル犬が満里奈ちゃんの宝物！

右の写真の犬は、満里奈ちゃんちで飼ってるプードル犬のボーちゃん。「私が小学校５年生のとき、生まれて１か月くらいでやって来たの」。つーことは、現在７歳くらいですかね。名まえをつけたのはお父さん。「ボードビリアンの略で、ボーちゃんって呼ばれるようになったの」。



１日１回は必ず話し合うという渡辺さん一家

渡辺家は、両親、３つ年上のお姉さん、満里奈ちゃん、２つ年下の弟クンの５人家族(犬のボーちゃんもそう!?)だ。
「両親ともしつけが厳しくて、家の手伝いなんかもしっかりやらされました。姉とは、子どものころ鬼ごっこをいっしょにやったりしたなあ。今は、姉は働いているので、あまりゆっくり会えないですね。弟はファミコンが大好きだったけど、最近はパソコンに凝ってるみたい」。

忙しくなった満里奈ちゃんだけど、今でも必ず１日１回は両親と話し合う時間をつくるそうだ。
「休みの日には、お母さんと近所に買いものに行ったりするし、この間はハンバーグを作ってあげました」。
親孝行だね、満里奈ちゃん！



ぱ〜と3
明るさ200％インタビュー

試験に出る問題、先生が教えてくれるの

満里奈ちゃんの笑顔は明るさ200％!! 笑うと目がシワになっちゃうんだぜい。かわゆし♥
楽しいおしゃべりタイムはルンルン気分。いろ〜んな話が聞けちゃった！



腹筋50回、毎日やってます

――満里奈ちゃん、おニャン子でもメインだし、歌手としても連続第1位に輝いてるし、ノッてるんじゃない？

「そうですね。だから、「夕ニャン」が終るのはとっても残念ですね。コンサートとかで、いろんなところへみんなといっしょに行けたのが、特に楽しかったです。おニャン子に入ってからは一日が早かったです。あと、歌手としても、みなさんに応援してもらって1位になれたんですけど、私なんかが（1位に）なっていいのかなあなんて思っちゃいます」

――でも、これだけヒットすると自信になるでしょ？

「まだまだです。どーしても歌手になろうって思ってたわけじゃないけど、今は、歌手としてがんばっていきたいって思ってます！」

――なにか訓練とかしてるの？

「いちおう歌のレッスンとかしてるんですけど、高い音がまだ……。あと、毎日寝る前に腹筋50回を日課にしてます。腹の力を強くするんです」

――学校では音楽は好きだった？

「歌うのは好きだけど、ペーパーテストが苦手なんです。だから音楽の成績は普通です」



海って好き！水泳得意よ

――そーいえば、満里奈ちゃんて、試験のときは「夕ニャン」休んでたよね。ちゃんと勉強してたの(笑)？

「やりましたよォ。エヘヘ、でもね、先生が試験前に、ここととここがでるからって教えてくれるんです。だから、そこだけをしっかりやってたの(笑)」

――なあんだ、楽だね(笑)。で、もうすぐ夏休みだけど、夏は好き？

「大好き。海も好きだし、泳ぐのも大好き。平泳ぎで200メートルは泳げますよ。でもとび込みができない(笑)」

――忙しくて休みもとれないと思うけど、やりたいことってある？

「特にないですけど、買いものに行きたい。あと、外国に行きたいですね」

――じゃあ、最後に今後の抱負を。

「7月15日に4枚目のシングルが出るので、がんばります。ソロでコンサートができるようになりたいですね」



INFORMATION

7月15日に発売される、満里奈ちゃんの第4弾シングル「夏休みだけのサイドシート」（作詞／麻生圭子、作曲／山本はるきち）は、夏らしいさわやかな曲で、満里奈ちゃんも、とっても気に入っているんだって！

そして9月上旬には待望のセカンド・アルバムのリリースが予定されている。さらに、写真集が同じく9月上旬に、CBS・ソニー出版から出る予定だ。この一冊で、いろ〜んな満里奈ちゃんが楽しめそーねっ♥

また、8月1日からは、おニャン子クラブのコンサート・ツアーもスタート。これが最後のツアーになる。う〜ん、残念。それから、おニャン子クラブのラストLPも8月下旬にリリースされるよ。

自筆メッセージ



読者のみなさん
はじめまして渡辺満里奈です。
大好きな夏にむけて
私もがんばるので
みなさん応援して下さいね
楽しい夏休みにしてね
海いきたいよぉ~

満里奈ちゃんからプレゼント

満里奈ちゃんが心をこめてキミにプレゼント！ 欲しいものをひとつ選んで、本誌とじ込みハガキに必要事項を記入して送ってね。しめきりは8月7日だよ!!



サイン色紙 **10**名



ステッカー **10**名



サイン入りセサミストリートノート **2**名

応募待ってます

IDOL DATA BANK 満里奈ちゃんのデータをインプットしよう！

本　名	渡辺満里奈
ニックネーム	まりなって名まえで呼ばれます
生年月日	昭和45年11月18日
星　座	さそり座
血液型	B型
出身地	東京都
サイズ	身長163cm、体重48kg、バスト78cm、ウエスト58cm、ヒップ85cm、足の大きさ24cm
出身校	高校在学中
趣　味	お菓子作り
特　技	すぐ寝れること
家族構成	父、母、姉、弟
歌手デビューはいつ？	昭和61年10月8日
ディスコグラフィ	★シングル――「深呼吸して」('86.10.8)、「ホワイトラビットからのメッセージ」('86.1.1)、「マリーナの夏」('86.4.8)　★アルバム――「MARINA」('86.2.26)
TVドラマ出演歴	月曜ドラマランド「看護婦アカデミー」ほか（フジテレビ系）
CM出演歴	なし
どんな性格？	優柔不断。人見知りする
自分の体の好きな所	あまりない
自分の体のきらいな所	足
好きなファッション	楽なかっこう。ミニとか多い
好きなスポーツ	ヘタだけど、バレーボールとか球技。水泳もやりたいです
好きな動物	ぜーんぶの動物。とくにイヌが好きです
きらいな動物	ありません
好きな音楽	大江千里さんとか、いろいろ聴きます
好きなアーティスト	大江千里さん
好きな食べもの	甘いものとか好き
好きな色	黒、白、きれいな水色
好きな絵	なし
好きな場所	人ごみの少ないところ
尊敬する人	両親
理想の男のコ	頼れる人。やさしい人
きらいな男のコ	不潔な人
よくみるTV番組	歌番組
好きな映画	最近見てない。「プラトーン」を見たいなあ
旅行したい国は？	ヨーロッパ。白夜を一度見てみたい
占いを信じるか？	あんまり……
初恋はいつ？	小学校3年生
いちばん大切なもの	うちのイヌ（ボーちゃん）
愛読書	最近、サリンジャーを読んでる
ライバルはだれ？	？
弾ける楽器	たて笛。ピアノを弾けるようになりたいです
欲しいもの	ありません
キスの経験	なあい！
チカンにあったことは？	あります
結婚は何歳でしたい？	23〜25歳くらいで
コンピュータをどう思う？	便利だと思う

※アイドル・データバンクのプログラム・リストを欲しい人は、返信用封筒と120円切手を同封し、コンプティーク編集部「アイドル・データバンク」係まで〝アイドル・データバンク・リスト希望〟と書いて送ってください。

♥次号は輝く瞳が魅力の伊藤美紀ちゃんが登場します!!

メロディ・データ

夏休みだけのサイドシート



渡辺満里奈

作詞/麻生圭子　作曲/山本はるきち

だまったままで
ハイウェイだけみつめないで
潮風が吹く
３車線は秋へ続く

いつだってこのクルマで
送ってくれたね
２本目の河を越すと
風の見える数が増えたね

これが今日が
最後のサイドシートね
夏が終われば
別の人が
このシート待っているの
判っていたけど
だけどきっと
できないGood-bye

ダッシュボードの
地図のすき間 はさんだメモ
見つけた時に
思い出して　私のこと

降りないで次のEXIT
声にする前に
ウィンカーあなた先に
倒したから何も言えずに

これが今日が
最後のサイドシートね
渋滞もせず
こんな早く
どうして着いてしまうの
ゆっくり走って
だってきっと
涙が出そう

これが今日が
最後のサイドシートね
夏休みだけ
もしかだけど
顔が見たくなったら
電話をかけてね
わたし　そっと
待ってる　ずっと

夏休みだけのサイドシート ●データリスト●

```
T115L8O6V15@3Q8
C+4RC+DC+16D16R16E.<A4RABA16B16>R16C+.
D4RD16C+16D.E16&EF+<B2R2
>C+4RC+DC+16D16R16E.<A4RABA16B16>R16C+.
D4RD16C+16D.E16&EF+<B2R2
RAB>C+4A.G+16&G+4RG+G+EC+E16F+16&F+2.
REE.D16&DC+<B>C+DD16C+16R<AB>C+4
A.G+16&G+4RG+G+EC+E16F+16&F+2.R
L16DDC+DRC+RDR2DDC+DRC+RDRE4&E1
L8EF+16E16REF+16E16REF+E16&EGF+EDC+ED16D16&D2R
DA.F+16&F+DC+<BB4>EF+16E16REF+16E16R
EF+16E16&EGF+EDC+ED16D16&D2R
DA.G+16&G+F+E+F+&F+AA2
RC+F+E&E2RC+ED&D1RA4AL16G+F+RF+G+A&A1
$
```

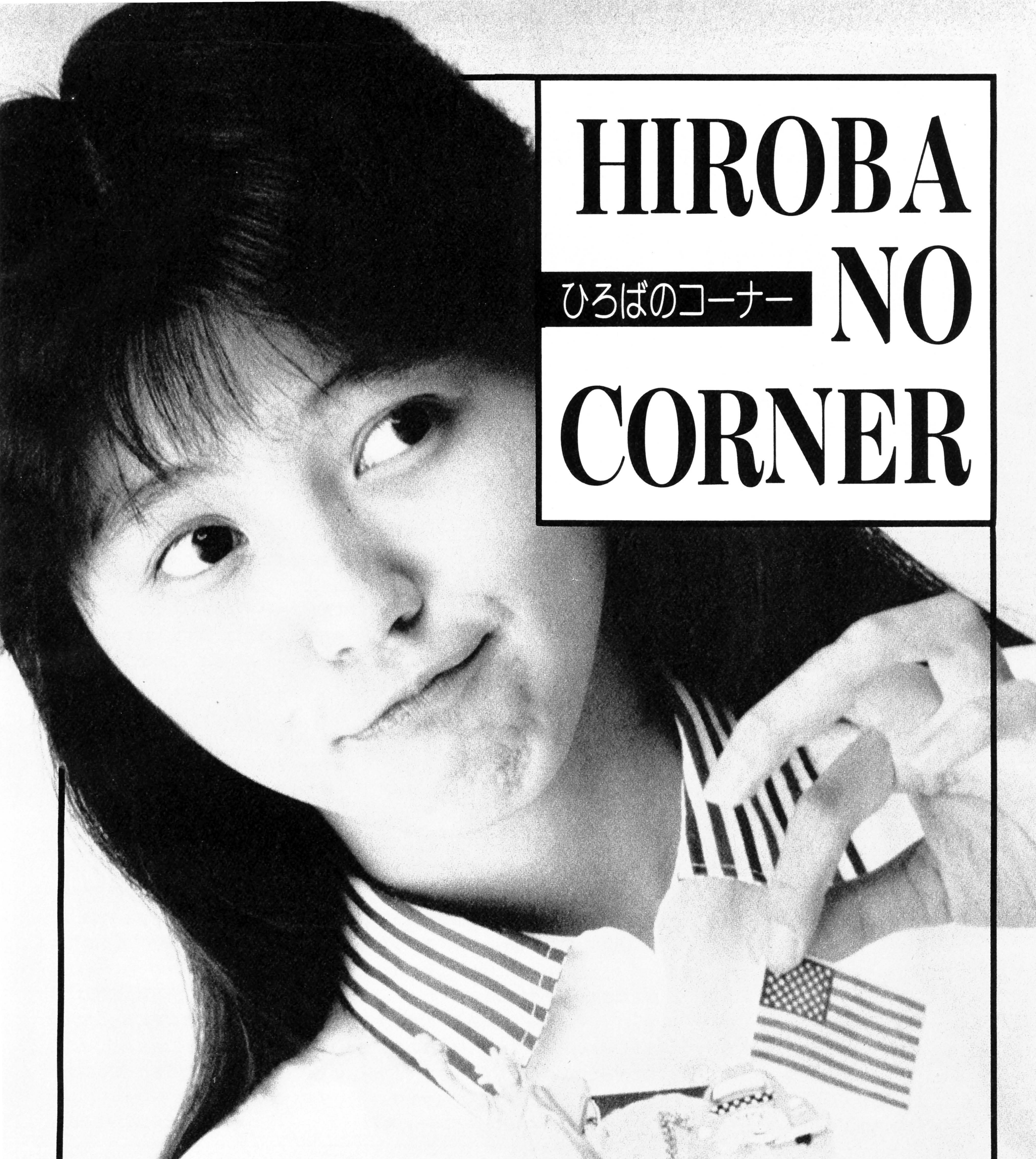
お知らせ

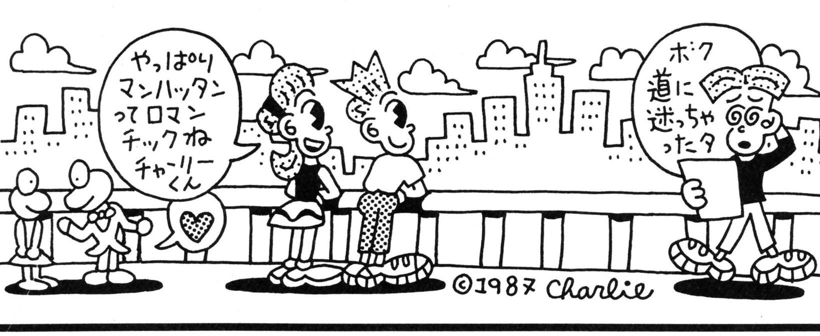
　このデータは何?　って言ってるキミ、昨年の6月号を買ってないな。これは昨年1月号で紹介したアイドルデータバンクのプログラムを訂正、そして昨年6月号で紹介したプログラムを打ちこめば、アイドルのデータ検索中にそのアイドルの歌のメロディが流れるというプログラムなのだ。ただし、PC8801mkIISR/FR/MR/TRにかぎるけどね。

　そこで、このプログラムが欲しい人、返信用封筒と120円分切手を同封の上、コンプティーク編集部「アイドルデータバンク」係まで、“メロディリストを送れ”と書いて送って下さい。また、昨年1月号で紹介したもとのアイドルデータバンクのプログラムが欲しい人も120円分切手を同封の上、“アイドルデータバンク・リストを送れ”と書いて送って下さい。両方とも欲しい人は200円分切手を同封の上、“両方送れ”と書いて送って下さい。

HIROBA NO CORNER

ひろばのコーナー





READERS' TALK
and
GRAPHIC GUERRILLA



**ハーイ、みんな元気ッー？　夏をエンジョイしてるかな。ページも増えて、投稿するみんなのレベルもぐんと上がったみたいだね。かんしん、かんしん。
初投稿の人もがんばってます！**





◀茨城県　地球丸クン　残念ながら、ひろコにはカラーページは与えられてないのです。だから、みんなできるだけ墨で描いてね。カラーで描かれると、もったいなくって……

私の住んでいる国立市に、つい先日、三浦友和、百恵一家が引っ越してきました。住人たちは大騒ぎで、歓迎セールを始める店まで出てくるほどです。
じきにおさまるだろうけど。

東京都　北田泰彦

※「百恵ちゃん弁当」なんかが登場したそうですね。ひろコのおじいちゃんも10年以上前から、百恵ちゃんのファンでして、百恵ちゃんを録画するためだけにビデオを買ったの。町で一番早くビデオを家庭に導入したのはうちのおじいちゃんだと言われています。　（ひろコ）

ふと、感動したある日のできごと。ある日、外を見ていたら、雪のようなものが降ってきた。しかし、今は５月、晴れている。よく見ると、かすかに、タンポポの種が風に乗り、自由に目の前を横切っていたのだ。
もうすぐ春も終わり、夏かなあと思った。なにげないことだけど、ひろコさんに聞いて欲しかったんだ。

宮城県　本間信次

※少し前のおハガキですが、ほのぼのとしてよかったので掲載します。生きててよかったね。　（サトウ）

この間、ゲームセンターに行った時、なんと『スーパーハングオン』がはいっていた。私は思わず、「やったー！」と思って、ゲーム機に乗っかった。そして、コインをいれてスタートしてから、３コースめにはいった時、どこから集まって来たのか、私の後ろは、人の山、山、山！「ターボかかってんのになにやってんだよー！」などとみんなでヤジるし、まだ走ってるのに、コイン入れようとする奴とか……。みなさま、こんなことありませんでしたか？

奈良県　小山貴宏

※みんなも早くやりたかったんでしょうね。あれ、おもしろいもんね。　（ひろコ）

中野豪さんの絵、とっても好きです。だから、生写真、サイン、色紙などのプレゼントがあったらいいと思います。へらへら。

青森県　高橋知子

※知子ちゃん、「ＧＯ！ちゃんの似顔絵専科」を読んでるかい？　今、おハガキを出せばきっとＧＯ！さんが、生写真をくれるはず。出してみましょうね。　（ひろコ）

私の通ってる、別府羽室台高校は、国の指定を受けたコンピュータ室というのがあり、ＶＭ21が23台もあり、人工衛星〝ひまわり〟から情報をとってるんだ。
すごいだろ！

大分県　宇喜田修



▶広島県　芳賀なおとクン　なっ夏ですね。こういう水着って、今では見かけなくなったと思わない？　べつにいんだけどね……
ひろコもほしい！

 おたより待ってます！　ひろばのコーナーではみんなのお便りを待っています。セッショントーク、リーダーズトーク、グラフィックゲリラなど、どんなことでもけっこうです。〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷ＫＴビル４Ｆ　コンプティーク編集部まで。



▲北海道　ボチクン　文句ありません。かわゆいですよ。すごい衣裳……



▲山口県　碧籬ちゃん　すごいペンネーム。どーいう意味なのですか？



▲千葉県　かたツムリクン「聖エルザ　クルセイダーズ」は人気上昇中！

※ほんとーっ！　そんなすごい高校があったんだ！　また今度、いろいろ情報を教えてね。　　　　　　　（ひろコ）

ボクの友人Fは、ヤッちゃんらしき人に「金出さんかい！」と言われて、「いえ、ボクは金田ではありません。古館です」と答えた、大ボケ三太郎です。

千葉県　竹之内章

※吉田さんもさぞびっくりしたでしょう。なかなかよいアイディアですね。

（ひろコ）

社会人になると、「パソコン好き」「アニメ好き」「マンガ好き」「同人誌好き」「シミュレーションゲーム好き」「フィギア好き」と言った〝もののけ〟は少なく、仲間を見つけるのがむずかしい。そのすべてを兼ねそなえた私としては、充分な話し相手がおらず、モンモンとした日々を送らなければならん!!　こまった、こまった。

神奈川県　宮崎浩之

※浩之くん、あなたの友だちはコンプティークじゃありませんか！　いつでも、ひろコにお手紙書いてね。文通しましょう！

（ひろコ）

視力検査の前に文字を全部覚えた奴がいた。しかし、検査の時、度忘れしたので「忘れました」と言った。そいつはやはり怒られた。バカな奴！

佐賀県　玉那覇誠

※正直な人ですね。ひろコも目が悪いので、視力検査の時はいつも緊張でした。

（ひろコ）

なんと、ボクは、修学旅行の途中で熱を出してしまい、バスに死ぬほど酔って、ディズニーランドでは、ずっと救護室にいて、旅館に行ってから病院に連れて行かれて、点滴２本と、注射１本打たれて、次の日、ひとりで帰ったのです。いったい、なんのための旅行だったのでしょう。

宮城県　斉藤寿俊

※運の悪い人……。でもきっと、みんなの同情を浴び、時の人になれたはず。ひろコも、近々、ディズニーランドへ行く計画を立てております。寿俊くんのためにも、楽しんでくるね。ちょっと違うかしら…。

（ひろコ）

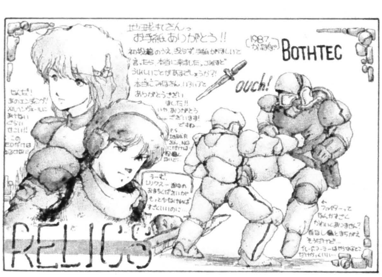
都会に住んでいる人はうらやましい。なぜなら『ヴァグランツ』の単行本が読めるからである。きっと都会の本屋には、単行本が積まれてるんだろうなあ。ボクなんか、発売日前にちゃんと予約したのに買えなかったんだよー。くそーっ。きっと住んでる所が悪いんだ。全国にマクドナルドがない県は２つか３つしかないというが、そのマクドナルドのない山形に住んでるのが悪いんだ。だって、県で一番高い建物が県庁で、２番めが13階建ての東急インというとんでもない所なんだもん。もう開き直っちゃう！『ザナドゥ』も予約したがこれも危い。　　　山形県　佐藤　彰

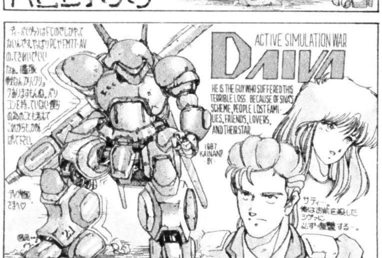
※細かい字でびっしり書いてくれてありがとう。なにしろ、『ヴァグランツ』の人気はすごいからなあ…。でも山形にはさくらんぼがあるじゃないの。　　　　（ひろコ）

最近、近所のゲーセンに、SEGA CARD SYSTEMがはいった。

なにを血迷ったか、



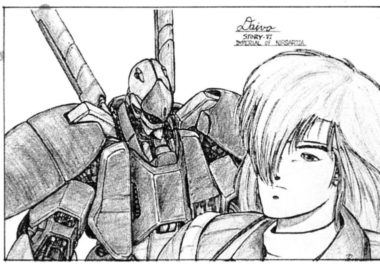


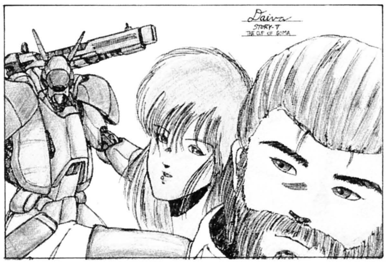


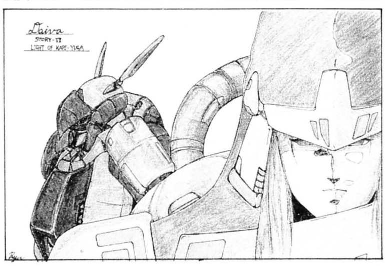


▲東京都　海軟風クン　地球丸クンも、キミのイラストをほめてたよ。お互い、刺激し合って、がんばってね。ひろコも期待していますよ。また、送って！

隠れサトウ発見！　先月号の隠れサトウは、132ページの左上の巻物の中にいました。突然ですが、隠れサトウは、今月からなくなります。いつも、すぐに見つけられちゃうんだもん。また、次の企画を考えます！







▲新潟県　ＲＹＵクン　RYUクンは『ディーヴァ』が、よっぽど好きなのね。キャラクターの中では誰がいちばん好きですか？　きっと、ゲームコミックスの『ディーヴァ』も読んだでしょうね？
『ディーヴァ』以外のイラストも見たいな！



▲高知県　100Ｓ'フリークスさん　初投稿ですね。？女の子です。
今月、いちばん美しいイラストだといっていいんじゃないでしょうか。次回の投稿も、ひろコは期待しております



▲千葉県　植草"性格看破"将長クン　将長クンはいつも、ミドルネームがおもしろいね。
東京ハッカーズを知ってる人は少ないでしょう。また復活してほしいね



▲静岡県　十六夜☆塔クン　はじめてお目にかかる方でしょうか？　キミの学校の制服ですか？
こんなかわいい制服なら、学校へ行くのが、毎日、楽しいでしょーね！



▲愛知県　ほーまるはうとクン　もう夏ですけど、かわいいので載せちゃいます。
ひろコはまだ『さんまの迷探偵』も『水晶の龍』も解けてません。
今は、『ピンポン』に凝ってるんだけど、勝てない



▲神奈川県　坂　貴紀クン　キミは、Ｄ＆Ｄが好きなのね。自分でも仲間を集めてやってるのかな？
『ロードス島戦記II』も、Ｉとおなじくらい、おもしろいはずですよ！
毎月、楽しみにしててね！

カードをコイン投入口にムリやり、つっこんでいるおっさんがいた。どう見ても50近い感じ。次に２Ｐ側にまわってプレイしたりして、すごく危なかった。危うく、〝波紋カッター″を使うところだった。パウ　パウ　パパウ。

愛知県　中野　暢

※おしゃれなおじさん！　カードを一早く導入するとはエライじゃないか！
ところで、〝波紋カッター″ってなーに？　みんな知ってる？

（ひろコ）



▲広島県　芳賀なおとクンII　クラスのみんなに殺されないですみそうですね。また送ってね！

最近、150人にひとりしか当たらない懸賞に当たり、気絶したうちの母51歳！

神奈川県　林　孝明

※かわいいおかあさんですね。ところでなんの懸賞に当たったの？　海外旅行かなんかかな？　ひろコもなんか当たりたい。

（ひろコ）

この間、あるパソコンショップへ行った時のことだが、中学生らしき男の子３人が『ディーヴァ』ＭＳＸ版を手に持って、「これ、重いな」「うん。２メガやからな」と言っていた。ほほえましい光景だった。

大阪府　西前玲史

※なるほど。納得。彼らにも、いずれわかる時が来るでしょう。

（ひろコ）

定価を500円にしてちょーだいっ!!　そーすりゃ書店でスタンプ１点押してもらえるから。

愛知県　鳥居　誠

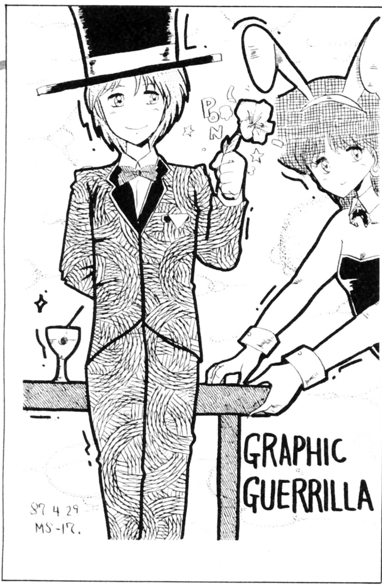
※定価を下げろという意見が多い中で貴重なご意見。スタンプ集めてるなんて、誠くんて主婦みたいね。

（ひろコ）

昔、私が子どもだった頃、私は父のことを「あなた」、母のことを「おまえ」と呼んでいたそうです。
ところで、『ウルティマIV』の日本語バージョンに期待してます。なんたって、あの画面の美しさ…。画面だけのために買っても惜しくない。

大阪府　染川玲子

※ひろコの知り合いのある家庭は女系家族



▲神奈川県　ＭＳ－17クン　おしゃれな絵ですね。キミもがんばって、何枚も送ってください。関連性のある絵は、一緒に載せるつもりです

だった。お母さん（お父さんとは離婚）、おばあちゃん、おてつだいさん、そして黒一点の男の子３歳。その子は、近所のおばさんたちのことを「奥さん」と呼ぶ子どもに育っていた。（ひろコ）

ボクの家で、いつも使用しているチリ紙は、「エルザ」です。光栄です。
熊本県　大塚信吾

※きっと美しい紙なのでしょう。ひろコにも１枚送って！
（ひろコ）

ある日、吉野屋へ行って、牛丼を食べて、「お勘定お願いします」と言ったら、店員さんが急いでこっちへ来ようとして、いきなり、すべってころんで、大きな音をたてたので、笑おうとしたら、みんな下を向いて、笑いをこらえていた。
神奈川県　古沢条太

※ひろコも吉野屋の牛丼が好きです。
ごはんとおかずがひと口で食べられるもんね！
（ひろコ）

本間！　てめー、このヤロー！　この間、学校で、オレが「コンプティーク買った？」と聞いた時、「えっ！　あんなＨな本！」なんて、きさまが言うから、まわりのやつらから、変な目で見られたじゃねーかよーいどんパチンコアラッパ！
新潟県　増子　隆

※コンプティークは、しだいに、いかがわしさを増しているみたいですが、でも、マジメなところもいっぱいあるでしょ！
（ひろコ）

※近頃、コンプティークではイベントが目白押し！　今後、予定されているのは、お見合パーティー、屋形船の集い、山のぼりキャンプ、第２回コンプティークvs㊙ファミコン野球大会などなど…。忙しいはずなのに、どんな手を使ってでも、遊ぶつもりなのでしょうか。
（ひろコ）



▲東京都　貞永梨香ちゃん　ものすごくうまい女の子ですね。漫画なんかも描けるんじゃない？

ひろコの直撃インタビュー

目鼻立ちがふつうであれば――謙虚なクロちゃんの理想のタイプの女性です



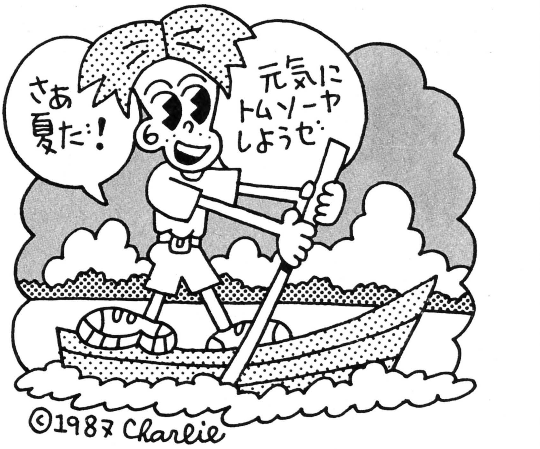


Ｈ：クロちゃんというニックネームは気にいってます？
Ｋ：まあ、ここでつけられたんですがね。うちの犬もクロってんですよ。飼い主に似て怠慢で。
Ｈ：特技はなんですか？
Ｋ：薄記。
Ｈ：えっ？　大学を出てから、５年間、ケロッグ（コーンフレークの）で経理やってたんですよ。
Ｈ：それで副業の方が実入りがよくて転職したんですね。
Ｋ：いや、そういうわけじゃないけど、転勤になっちゃって、ウチ、母と妹しかいないから。
Ｈ：大黒柱がいなくなる。
Ｋ：ええ、まあ、物騒でしょ。
Ｈ：癖はあります。
Ｋ：ひとりごと。
Ｈ：？　１日のうちで一番楽しい時間はいつですか？
Ｋ：朝、早く起きた時なんか。
Ｈ：早起きは三文の徳？
Ｋ：まあ、家族から白い眼で見られずにすむというか…。
Ｈ：お気にいりのエリアはどこ？
Ｋ：まあ、埼玉に住んでますから、池袋がひとつの限界ですね。
Ｈ：では、趣味は？
Ｋ：やっぱり、ＳＦを読んだり、ゲームしたりするのが好きですね。あとは、犬とともにジョギングをするとか。
Ｈ：趣味が仕事になった感じのうらやましいクロちゃん。でも、人に言えない苦労もあるのでしょう。母・清子さんに散髪してもらった直後のクロちゃんでした。

ひろコのセッショントーク

HIROCO NO SESSION TALK

夏!!ひろコは夏休みがくるまで、毎日、夏休みに何しょうかな？って考えることにしているの！



ジワジワと流行中 あなたの回りのオタッカー症候群レポート求ム！



なつまっさかり！　みんな、なにしてるかな？元気でやってますか？若者は元気が肝心ですね。どうしても元気が出ない人は、「ひろばのコーナー」に10通お便りを出しましょう。きっと元気になるはず……と思う。

さっそくお便りいきましょう。

「私のクラスにもオタッカーが一匹だけいます。名前は小田、あだ名は〝つむじハゲ〟、〝フランス人〟とか呼ばれています。やはりオタッカーは変なヤツばっかりですね」(青森市／加川保広・16歳)　さっそく来ました、オタッカーズ・レポート。オタッカーというものが、どういうものであるかは、ドラゴンジムの小田嶋さんのコラムを見てもらうとして、今回はひろコがオタッカーと認定したお便りを紹介しましょう。

「僕はヒマな時、こんなことをする。まずチリ紙を出し、その一角(ひとすみ)をとがらす。そしてそれを鼻の奥まで入れる。少し痛いけどガマンして入れる。するとクシャミが出る。連続して出るので気持ちが良い。みんなでクシャミをして気持ち良くなろう！　しかしやりすぎると、鼻血が出る時があるので1日に2回以内にした方がいいだろう。この間、ベッドの上でやってると鼻汁といっしょに鼻血が出て、ベッドの上が真赤になってしまった。(神戸市／改発昌哉・16歳)

コラコラ、キミは完ペキにオタッカーです。ちなみに改発君がアイドルデータバンクでとり上げて欲しいアイドルは、谷啓。やってほしいゲーム必勝法は『上海』だって。

「オタッカーのオタは〝おたく族〟から来てるそうですが、確かにボクは、他人のことを〝おたく〟と呼ぶようです。それはなぜかというと……よく考えたけどわかりません。でもキミとか○○君とかよりもいいと思います。そしてボクはパソコン中心のゲーマーでもあるので確かにオタッカーです。まちがいありません。誰かボクとオタッカー同盟を作りませんか？」(八王子市／田中紀之・16歳)

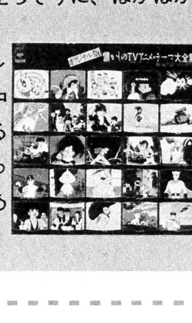
いかにも!!　キミはオタッカーだ、とひろコが認定しましょう。自分がオタッカーの人、回りにオタッカーのいる人、どしどしお便り下さいね。

INFORMATION インフォメーション

レトロを飛び超えたアニメ音楽の集大成

レトロブームとか、懐しいってだけじゃ言い表せない何かがありますね。このレコードは、「鉄腕アトム」の現役視聴者は、「コンプティーク」の読者の中には少ないと思うけど、リバイバル視聴者のキミにも充分、感涙ものだと思います。鳥肌が立ちそうに、ばかばかしい歌詞！

今年のトレンドはこの中から生まれるかも！　あっぱれ！　であります。



夏やすみはこれでキマリ！　だね！

「スケバン刑事(デカ)」ファンにうれしいお知らせ!!　来たる8月30日、つま恋で行われる「スケバン刑事(デカ)」フェスティバルが見学できるバスツアーが組まれるのだ。出発は東京、大阪、名古屋の3地点から。費用は約9000円。　唯ちゃん、由真ちゃん、結花ちゃんとの写真会もあるぞ。お問い合わせは☎03-545-2277、㈱サンケイワールドまで。

真夜中のパソコン野郎

HIROBA・NO・CORNER

真夜中のパソコン野郎&乙女はオシャレにキメよう!

大好評の「真夜中のパソコン野郎&乙女」。今月はへーんなお便りを紹介しましょう。状況で説明します。

〈やたら訳のわからない落書きだらけ。青酸カリ=KCNとか科学記号が書いてあったり、「プルトニウムがほしい」とか「うっでいポコポンポン」「ファッファッファ」「ぼくたんのぢがぞう」として変なウルトラマンみたいなの。ハガキのウラには、意味もなく、20円、60円、3円切手がはってある。自分の名前は針でつきさした穴で判読できるようになっている。なぐり書きしたような読めそうもない文字群。そして「この中にあるあんごうがかくされている。あてた人に(うらへ)10万円あげます。本当です」別の部分に「あてたかたは当家にれんらくを。かきとめで送ります。」〉(埼玉県/○見○太・13歳)とある。

まったく「こりゃなんだ!?」の世界なんだけど、みんなはどう思う?

ひろコは、このコもきっと真夜中のパソコン野郎してて、ふとボーッとして、なぐり書きしてしまったのだと思う。

どうやらいっぱい書いてある複雑な化学記号は、水素爆弾のものらしいのね。それらが、字の感じからして、ギャグやシャレじゃないように見えちゃうの。ひろコは、よくはわからないけど、○太くん、元気を出してねと言いたくなるな。よけいなお世話かもしれないけどね。

やっぱり、「真夜中のパソコン野郎&乙女」は、スマートにキメたい。「真夜中のパソコン野郎、いつも楽しく読んでます。ぼくもどーしてもゲームするのが夜遅くなってしまうから。ゲームやる時間作ろう! と思うと、なんとなく勉強とかその他の雑多なことをテキパキやんなくちゃって思うんですよ」(北区/富田弘一・16歳)「メンズドラゴン」ファッションでオシャレに行こうね!!



大江戸裏ワールド

中野豪



ヒットメーカーが送る『ウルティマ』

「夢工場'87」で初公開される話題のファミコンゲーム『ウルティマ』のテーマソングが7月21日発売になる。作詞は秋元康、作曲が後藤次利、歌が日高のり子(写真右)。楽しみだね!



ひろコの試写室

今月もビデオだよ

⊙スターファイター(ポニー)



物語はカリフォルニアの田舎、平和なトレイラー・パークの平凡な生活から始まる。管理事務所の息子アレックスはガールフレンドとのピクニックがダメになり、「スター・ファイター」というスペースシューティングTVゲームでウサ晴しをしていた。

そしてこの日アレックスは最高記録に達した。その夜、ハイ・テクな自動車がアレックスを訪問、あれよあれよという間に宇宙に連れ出されてしまう。じつはこのゲーム、何を隠そう有能な戦士をスカウトするためのマシーンだったのだ。

そして、ゲームの中での戦争は実際に起こり、アレックスもスター・ファイターに選ばれたのだ。

さて、アレックスはどんな活躍をすることになるのだろうか?

宇宙戦争ものとはいっても、物語は実に楽しい。それでいて、目標を失いかけたアレックスが自分の生きがいを見つけていく、なんてところもしっかり描いている。そして、なんと言っても見所はコンピューターグラフィックによるスペースファイトだ。CGを製作したのは、ホイットニー Jr.とデジタルプロダクションで21分間、230のシーンがCGで作られている。スーパー・コンピュータ、クレイメーMPを駆使したデジタル・シミュレーションによりもう完全な痛快宇宙劇だネ、これは。

EXCITING LIBRARY
エキサイティング・ライブラリー

夏やすみ特別企画で傑作本をいっぱい集めてみましたよ。

ゲームブックあり、ラブストーリーあり、コメディあり、短歌ありともりだくさん！



BOOK REVEW

絶対押さえようのこの2冊

『ザナドゥ』のプログラマー宮本恒之氏じきじきの解説書。シナリオI、IIに登場するすべてのモンスターの性格、特色、弱点が、カラーイラストつきで説明されている。武器のカタログも充実しており、読み終わった後は、ガルシス攻略法をすっかりマスターしてるはず。



▲ザナドゥ・データブックVol．1､2
宮本恒之著 ㈱エム・アイ・エー 1300円

サイコロを武器に第18弾

今月のゲームブックは、大好評の銀河系シリーズ。銀河系を支配するアルカディオン帝国に対して、レジスタンス組織SAROS が最後の作戦に踏み切った。

最終目的であるアルカディオンの中央コンピュータを破壊するには、まず、ある情報を入手しなければ…。



▲電脳破壊作戦 R.ウォーターフィールド著 酒井昭伸訳
社会思想社 480円

あゆみは再び星へ行くか？

「忘れた頃にやってくる天災みたいなシリーズ」ということで、丸7年めにして完結した「星へ行く船」シリーズの最終巻。憧れの人、レイディに、なぜか軟禁されたあゆみは，レイディから､とんでもない事件を依頼される。ラッキーとアンラッキーの間で揺れるあゆみ。



▲そして､星へ行く船
新井素子著
集英社文庫
400円

ひろコの 今月の一冊





▲サラダ記念日
俵 万智著
河出書房新社
980円

今日がサラダ記念日になるかも……

短歌がこんなに饒舌だったとは！ これは新鮮な驚きでした。国語の時間に習った、“人生とは何ぞや”の短歌も、ひろコは嫌いじゃなかったけど、この俵万智の短歌には、大島弓子の漫画や、サザンオールスターズで育った世代のノー天気とセンチメンタリズムが感じられる。たぶん､お天気のいい朝は、ゆうべ泣いたことなんか忘れちゃうんじゃないかな。

そんな少女がおとなになって、うれしい分だけ哀しみを知ったところから、歌は始まる。｢思い出のひとつのようでそのままにしておく麦わら帽子のへこみ｣｢愛人でいいのと歌う歌手がいて 言ってくれるじゃないのと思う」など、彼女の歌は、気どりが全然なく、日常生活の何げない風景を彼女独自の着色で仕上げたものばかり。

驚くのは、若者独得の言いまわしを使っていながら、字余りや字足らずがほとんどないこと。ムダなものを全部、省いてしまったら、かえって、本物が見えるのかな？

今、話題です。

先江進文庫3

キミたちにとっての書評家はこの人、先江進氏だよ



九月の滑走路
ドミニ・ワイルズ著
小泉喜美子訳 光文社文庫海外シリーズ 440円

面白い小説を見つけようとする時に、裏表紙の紹介文を参考にする人も多いと思うけど、これは広告みたいなものだから、当たり外れが多いんだ。しかし、その紹介文に､「傑作」ということばが使われているものは、ほんとうに「傑作」である確率が高い。いくら売らんかなの出版社でも、傑作でないものを傑作とは言い難いのだろう。

ブックガイドや雑誌の書評でおもしろいと激賞されたものが自分には、全然だったり、自分が感動したものがクソミソだったりすることもある。書評家の意見を参考に

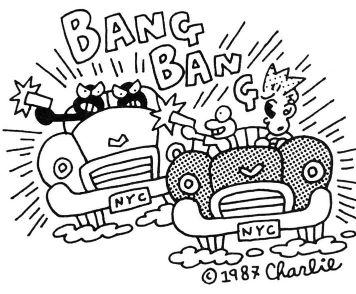
BOOK REVIEWで紹介した本をみんなにプレゼントしちゃうよ｡(｢ザナドゥ・データブック」は2冊1組で5名に、その他は1冊ずつ)。ほしい本のタイトル、住所、氏名、年齢を明記の上、〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル4Fコンプティーク編集部 エキサイティング・ライブラリー係まで。

いよいよ、これで最後です



スカイフォールのデルタ王国を舞台としたこのシリーズもこれが最後。そしてもちろん、レベル、内容ともに、シリーズの最高峰であるといえるだろう。冒険の目的は、王女の救出と、ありふれたテーマに見えるけど、主人公のキャラクターがおもしろいんだよ。

▲魔宮の人喰い植物
D.タント著
菅野彰子訳
富士見書房　480円



ハワイの海岸(ビーチ)で読みたいね



お待たせしました。「ポニーテール」シリーズの第3弾。16歳の女の子ドラマー、ミッキーは、助けた少年ヒロから〝パイナップル〟のニックネームを賜わる。外側が茶色で、中身は黄色、日本人っぽいって意味だ。さて、パイナップルレーベルは設立できるかな？

▲ポニーテールに通り雨　喜多嶋隆著
角川文庫
490円

辞書といってよいでしょう



コンプティークの副読本として使いましょう。入門編、カラー写真編、必勝法編の3章立てになっており、さまざまなレベルの人に対応しています。ゲームは、アドベンチャー、ロールプレイング、シミュレーション、美少女ゲームの4項目。キミも今日からパソ通だ。

▲パソコンゲーム必勝大全集　ゲーム軍団『まいな〜ず』編著
二見書房　850円

じっくり、とりくんでみて



日進月歩しているゲームブック。さて、黒魔術を使うというファイアーロードを倒すことが今回のキミの任務だよ。これ以上、旅行者が襲われてはたまらないもんね。

これまでにファイアーロードの砦にたどり着けた者は誰もいない。英雄(ヒーロー)になれるかな？

▲ファイアーロードの砦　P.ヴァーノン著　創元推理文庫
550円

ケンリックの最新作だよ！



精神病院仲間の3人、ディブリー、スワボダ、ウオルターはそれぞれ、突発性健忘症、幻覚症、多重人格症の持病を抱えている。なんでこの3人が怒ったかというと、通院の途中、車が道路の穴にはまって使えなくなっちゃったからなのだ。N.Y.C.を相手に立てた復讐とは？

▲三人のイカれる男
トニー・ケンリック著　上田公子訳
角川文庫　490円

するのなら、まずは自分の読書感性と相性のよい書評家を見つけることだ。私は入手できるかぎりのガイド本や、雑誌の書評を読むようにしている。ブックガイドとして、私が一番薦めるのは、内藤陳氏の「読まずに死ねるか」だ。氏の書評は、欠点はほじくらず、よいところをぐーっと持ち上げる。

同じ小説を読むにしても、陳先生のおことばを賜わったあとに読めば、あーら不思議。興奮剤がぐぐっと利いてしまうのだ。

さて、陳氏も薦めている「9月の滑走路」が文庫になって再版されたので、今月はこれで決めてみよう。はっきり言って、ドミニ・ワイルズはすごい。ジェット機が空港で乗っ取られてから、それが飛び立ちもせず、壮絶な終結までのストレートなストーリー構成で、300ページのエンターテインメントを書き上げてしまったのだから。

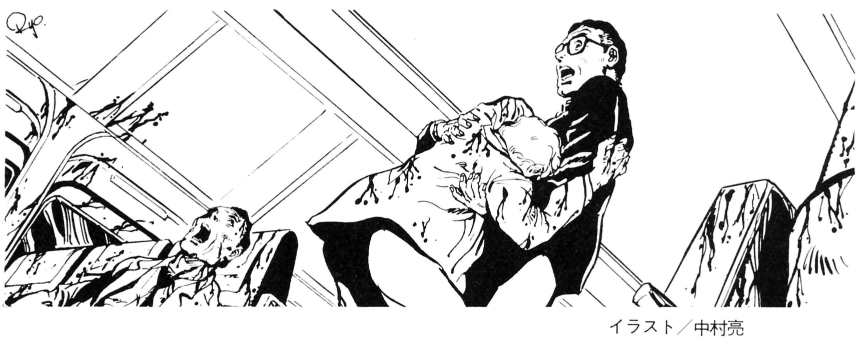
脱獄囚リー・モーガンは、カソリック神父になりすまして、ロサンゼルス空港から、国外逃亡を企てていた。足の悪い神父を偽装するのに、彼はびっこを引きながら、飛行機のタラップを上がっていった。とそのとき、モーガンは、1台の空港バスが滑走路へと近づき、タイヤをきしらせて停車するのを見た。バスのドアが開いたとたん、銃撃が始まった。自動ライフルの弾丸が飛びかい、金属に、プラスティックに、そして人間のからだにめりこみ、火花をあげてはじけ飛び、血を噴出させた。

とこのようなアクションプロローグが、冒頭の5ページで始まってしまうのだ。

犯人達は銀行強盗を働いたあと、逃走に失敗して空港に逃げこんできたのだ。緻密な乗っ取り計画があったわけではない。破れかぶれの狂気に満ちた密室の中で、モーガンは、乗客からは神父として救いを求められ、犯人とのやり取りも受け持つことになる。事件解決に努力すればするほど、ニセ神父が暴れる可能性が強くなるというのに。FBIのマット・ケリーは、事件解決の工作を通して、リー・モーガンの、命をかえりみない乗客救出の熱意に心を打たれる。

と同時に、彼が脱獄犯であることにも気づくのだが。そうこうして、300ページをいっき読み。

連続してきた興奮が、最後に大噴火を起こす。そして嵐のあとの静かなエピローグにおいて、マット・ケリーのやさしいセリフで、気持ちよく、本を置くことができる。「ヘイ神父さん、びっこを引くのを忘れなさんなよ」



イラスト／中村亮

ゲームをやるばっかりがパソコンじゃないんだゾ！

女子行為室



今月の女子行為室は、美術大学に通う花の女子大生、井浦由美さんからのメッセージです。彼女はイラストレーターをめざしているんですって。ではさっそくご紹介しましょう。コラコラ、男の子クン、女子大生と聞いてハナの下を伸ばしてちゃダメヨ。

「コンニチワ！　私はイラストレーターをめざしている、パソコン女子大生です。なんか今までは、どのパソコン雑誌を見てもモロ男の子色が強くて、女の子でパソコンやってる人ってあんまりいないんだなァと思っていたけど、このコーナーを見てから、なんか力強い気持ちになって来ました。

私の場合、もちろんゲームもやるけど、主にグラフィックツールで遊んでいます。

大学の同好会も、CG（コンピューターグラフィック）の同好会に入っているんです。（けど、ザンネンなことにこの同好会も男の子ばっかりなのよネェ）

ボードや紙の変わりがモニターで、画材がソフト、フデがマウスって感じで、毎日自分だけの世界を描いてパソコンライフをエンジョイしています。今度、私が描いたグラフィックを送りますので、ぜひ見てやって下さいネ。みんなも、ゲームばかりじゃなくて、自分だけのパソコンライフを考えてみては？」自分だけの世界を描くなんて、素敵ですネ。これを読んだ女の子たち、おたよりどしどしくださいネ！

PUZZLE・QUIZ パズル・クイズ

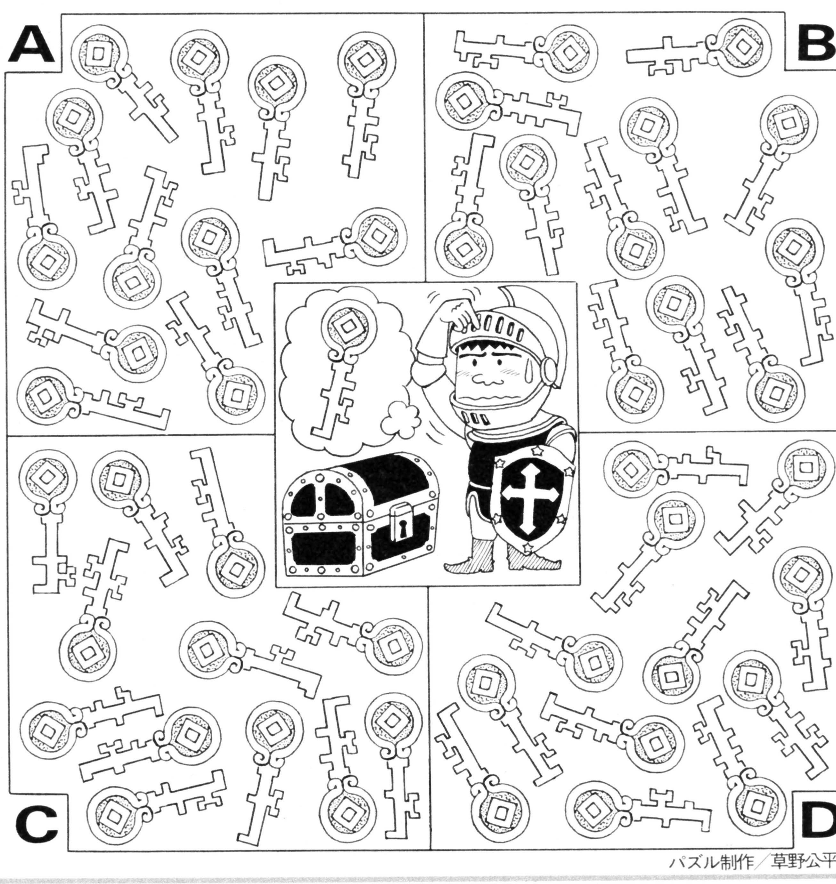
KEYさがしパズルだよ。解けるかな？

お待ちかね！　パズルのコーナーです。さて今月はKEYさがしパズル。ロールプレイングゲームなんかで、さまざまの障害を乗り超えて、やっとのことで宝の箱を見つけたはいいけど、箱を開けるKEYが見つからない、なんてこと、よくあるよね。

このパズルもそのパターンなんだ。中央のKEYとおなじものを、A～Dの中から捜し出して箱を開けてね。おなじわくの中のKEYは全部おなじものだよ。けっこう、簡単なんじゃないかな？

先月の地下迷宮パズルはどうだった？　正解はスライム5匹、ドラゴンは地下6Fにいました。

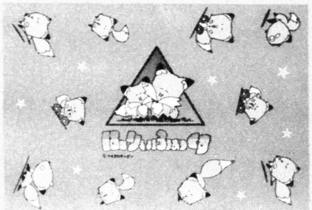
今月の解答は、〒102　東京都千代田区九段南4-7-16　市ケ谷KTビル4F　コンプティーク編集部パズル係まで送ってね。しめきりは'87年8月7日。



パズル制作／草野公平

またプレゼントください。マイクロキャビン様！

太っ腹のマイクロキャビンから、今月もプレゼントがあります。
『は〜りぃふぉっくす』のノート。
中は、ブルーグリーンのうすい罫がはいっています。
夏やすみの日記帳に最適だと思うんだけどいかがでしょうか？　5名にプレゼント。





これで木下さんにお手紙書こうかな？

今月は、システムソフトの木下さんのインタビューがあったおかげで、システムソフトから、山ほどプレゼントを頂いてしまいました。まずは、『大戦略II』のノート。
異常におしゃれです!!
これは罫がないので、便せんにしたらいいんじゃないかしら？　5名にプレゼント。





アドレス帳を開いて、さあて、お手紙を書こう！

おつぎはポストカード。『オーガ』『上海』そして『大戦略II』の4枚セットで5名にプレゼント。
モノクロでは雰囲気をお伝えしにくいのですが、これもすごい！
単なるキャラクター商品などとは、口が裂けても言えないシロモノです。

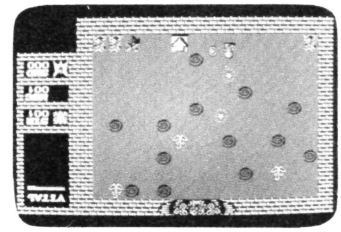


応・募・方・法

プレゼントの当選者は、本誌とじこみハガキのアンケートに答えてくれた人の中から抽選で決定します。当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。しめきりは'87年8月7日。

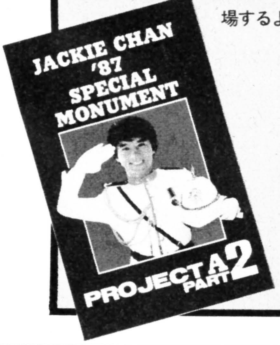
ついにプレゼント史に登場！　究極のソフトだよ

さて、今月もソフトのプレゼントがあります。スクウェアから『キングスナイト・スペシャル』を5名にプレゼント！
やはり、なんといっても、みんなが一番欲しいのはソフトでしょうね。
情報も見つけて、一石二鳥なんていう企画はどうかな？

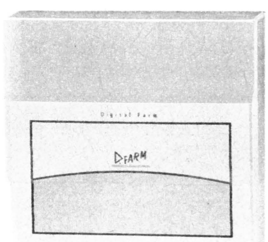


映画の余韻に浸りながら、みんなでトランプ大会を

「ドラゴンジム」の「ムービーガイド」でも紹介したジャッキー・チェンの「プロジェクトA　PART II」。1日も早く観たいって感じだね！　さて、東宝東和より、その「プロジェクトA　PART II」のトランプを20名にプレゼント。ジャッキーだけじゃなく他のキャラクターも登場するよ！



タッパーではありません！　ディスクだけを入れましょう



デービーソフトから夏にふさわしい、透明のディスクケースを5名にプレゼント。透明だから中のディスクも一目瞭然で便利だね。
ディスクケース以外にもいろいろ使えそう。
でも、なまものなんかは入れたりしないでね。美観がそこなわれるから……。

デザイン賞をあげたい！『大戦略II』のポスター

システムソフトからの最後のプレゼントは、『大戦略II』と『オーガ』のポスター。
5名ずつです。
一見しただけではとてもソフトのポスターとは思えない、デザイン度の高いものです。このポスターは不滅だとわたしは思います。

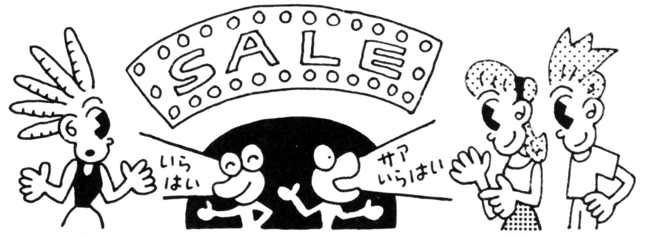


●雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

COMPTIQ BILLBOARD

コンプティーク ビルボード

読者のための伝言板です。未成年者による売買、交換などは、保護者の認め印を忘れずに。このコーナーでの売買は当事者間で行われるもので、トラブルが生じても編集部では責任を負いかねます。



ゆずりたい

●PC9801F/VF/VM用ゲームソフト(5'2DD版)『雀豪1』(箱、マニュアル付)を4000円で、『現代大戦略』(箱、マニュアル付)を3500円、『大戦略II』(箱、マニュアル付)を4500円で譲ります。送料は350～500円。
　連絡はW〒で。〒986 宮城県石巻市向陽町5-7-15　庄司　慎

●PC8801mKII(FR、SR)用ソフト『ザ・スクリーマー』『摩訶迦羅』『ロストパワー』『妖姫伝』『ラスベガス』『太陽の神殿』『ソープランドストーリー』『覇邪の封印』『美しき獲物たち』を各2000～3000円(送料込)で、譲ります。すべて箱、説明書つき、新品同様です。希望価格明記の上、W〒で連絡を。〒272-01千葉県浦安市入船39-1入船東1-716　高橋　茂

●ファミコン本体＋ディスクシステム＋アスキースティックIIターボ＋ジョイカードマークII＋スーパーコントローラー＋カセット5本(『ファミリースタジアム』など)＋ディスク数枚を3万円で！ ヨゴレあり、箱、説明書なし。W〒で連絡を。〒892鹿児島県鹿児島市吉野町5503-6　堀切研一

●PC8801mkIISR用5D版ソフト『エルスリード』『シルフィード』『大戦略88』『覇邪の封印』『ファイナルゾーン』『ロマンシア』『グラディウス』『ファンタジー』『177』を2500～4000円で譲ります。W〒で連絡を。〒290-01千葉県市原市草刈209-69　渡辺由武

●X1用ソフト(5D)の『殺人倶楽部』『賢者の遺言』『うっでいぽこ』『ヴァリス』『めぞん一刻』『覇邪の封印』『ロマンシア』『太陽の神殿』『リ・バース』『1942』を各2000円。すべて箱、マニュアル付、送料込で。詳しくはW〒で。〒260千葉県千葉市磯辺3-12-1。　山川秀幸

●PC8801mkIISR/MR/FR/FH/MH用『ザナドゥ』『ザナドゥ・シナリオII』(箱、マニュアル付)＋「ザナドゥ・ファイル」、「シナリオII裏マニュアル」の①と②をセットで9000円前後で譲ります。条件の良い人優先。W〒で連絡を。〒250 神奈川県小田原市久野591-1　高橋　勲

●FM77(3.5'D)用ソフト『ザナドゥ』『夢幻の心臓II』『レリクス』を各2000円、『軽井沢誘拐案内』を1000円で譲ります。すべて新品、登録書もあります。W〒で連絡してね！　〒960福島県福島市泉字乙天堂3-2　押部俊明

●D&Dベーシックセットとひとり用のシナリオ「ザルゴンの亡霊」をセットで4000円ぐらいで譲ります。送料はそちら持ちです。買ってくれた方には、「ギリシャ神話アドベンチャーブック」を3冊つけます。まずはW〒で。〒552大阪府大阪市港区弁天

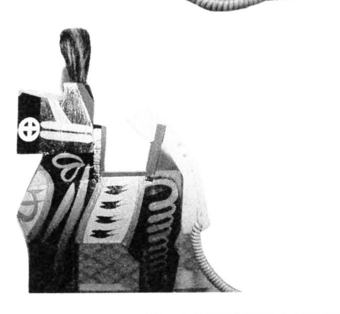
GOODS

グッズ

大願成就するかもしれない！　おもしろ電話

　東北っておもしろい！ NTT福島支社がユニーク電話機を売り出した。
　福島の民芸品に電話機を組みこんだ「ふるさと電話」である。
　三春町の郷土玩具「三春駒」は、子どもが健やかに育つようにとの願いがこめられた民芸品。この尾の部分にミニタイプのプッシュホンを取りつけたのが「三春駒テレホン」(写真下)。また、白河だるまにも電話をつけちゃったよ。(写真上)白河名産の「白河だるま」は、400年の歴史を持ち、「招福だるま」として知られる縁起物。価格は、「三春駒テレホン」が24,800円、「白河だるまテレホン」は標準タイプが19,000円、八回塗り特別仕立てが20,000円也。
　両方とも評判は上々で、福島県のイメージアップにかなり役立っているようだ。
　選挙シーズンには、片目だけを入れた、「白河だるまテレホン」が、県内ばかりでなく、県外の候補者の事務所にも並ぶということだ。
　もちろん、読者のみんなにも買えるというわけ。
　注文は、☎0245-24-2001NTTみちのく福島または☎0246-24-2001NTTみちのくいわきまで。
　なんとなく、ご利益ありそうな電話だね。
　福島NTTでは、これらの他にも、おもしろテレホンをいろいろ取りそろえているとか。電話して聞いてみよう。





 コンプティーク・ビルボードへのハガキの出し方　どれを希望するのかを明記し、ソフト名、希望価格、希望条件、住所、氏名、年齢、電話番号を書いて〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル4Fコンプティーク編集部　ビルボード係へ。未成年者は保護者の認め印を忘れずに。

2-13-16-801　山本信久
●PC8801シリーズ用ソフト『ディーヴァ』『信長の野望・全国版』『三国志』『ザナドゥ』（送料込、箱、マニュアル付）を各2000円で譲ります。詳しくはW〒で。〒444-21　愛知県岡崎市松橋町3-11-126　山崎正明
●セガマークIII＋『ロッキー』『スペースハリアー』『北斗の拳』『アクションファイター』を15000円で譲ります。送料希望者負担。〒832　福岡県柳川市上宮永361　中島　譲
●PC8801mkIISR用ソフト『ディーヴァ』『ファンタジー』を4000円で、『アリオン』『キャッスルエクセレント』『ファイナルゾーン』『ブラスティー』『ハイドライドII』『ザナドゥシナリオII』『アルファ』を各3000円、『サザンクロス』『暗黒城』を各1500円で譲ります。すべて箱、マニュアルあり。くわしくはW〒にて連絡をお待ちしています。〒349-13　栃木県下都賀郡藤岡町大字藤岡5111　石田隆司

ゆずってホシイ

●FM7用ソフト（テープ）の『信長の野望』を箱、説明書付で2500円以下で譲ってください。希望価格を書いてW〒で連絡を。〒302　茨城県取手市戸頭7-7-25-402　鵜木啓二
●セガマークIII＋専用ソフトを15,000円で譲ってください。譲ってくれた方には、MSX2用ソフトをプレゼントします。W〒で連絡を。〒251　神奈川県藤沢市川名1-8-9　細谷　徹
●PC9801U2用(3.5'2DD)のゲームソフトを半額以下で譲ってください。ジャンルは問いません。W〒でお待ちしています。〒796　愛媛県八幡浜市天神通り2-1　上田浩士
●FM77AV用の『デスフォース』『シルフィード』『うっでいぽこ』『九玉伝』を各4000円以下で譲ってください。〒985　宮城県塩釜市北浜2-1-23　西村琢磨
●FM77AV用ソフト『三国志』を5000円、『ディープフォレスト』を3500円、『アルバトロス』『太陽の神殿』を、各2500円で譲ってください。箱、マニュアル付の完動品を希望。〒505　岐阜県美濃加茂市太田町492-7　今井一博
●FM77用3.5Dの『テグザー』『九玉伝』『アムノーク』を各3000円以下で譲ってください。マニュアル、箱付を希望。〒347　埼玉県加須市南大桑1129　門井正義
●PC9801の5インチディスク用『三国志』『A列車で行こう』または『太陽の神殿』を適価で譲ってください。マニュアル付を希望。安く譲ってくれる方優先。W〒で連絡ください。〒719-31　岡山県真庭郡落合町下方60　宮次太功
●FM7用ソフト『軽井沢誘拐案内』『TOKYO ナンパストリート』『殺人倶楽部』を適価で譲ってください。箱、マニュアル付を希望。ソフト名と希望価格を明記の上、W〒で連絡を。〒311-15　茨城県鹿島郡鉾田町丈戸402　池田進一
●MSX版の『は〜りぃふぉっくすスペシャル』『ウイングマン2』を各2500〜3000円ぐらいで譲ってください。箱、説明書付を希望。W〒で連絡を。〒565　大阪府吹田市藤白台1-1-D16-207　中村正裕
●PC8801mkIIFR用『めぞん一刻』『軽井沢誘拐案内』『シルフィード』『太陽の神殿』を各2000〜4000円程度で。箱、マニュアル付を希望。希望価格を明記の上、W〒で連絡を。〒699-12　島根県大原郡大東町大東1728　土谷彰男
●PC8801SR用ソフト『アステカII』『ファイヤークリスタル』『ロマンシア』『ファンタジー』『ファンタジーII』『殺人倶楽部』を各2000円ぐらいで譲ってください。〒483　愛知県江南市藤ヶ丘7-1-9　小荒田毅
●X1ターボIIIまたはX1ターボIIを8万円〜95,000円ぐらいで譲ってください。できればソフトなどもつけてください。〒719-31　岡山県真庭郡落合町大字福田355　藤中秀俊
●FM7用漢字ロムを1万円ぐらいで譲ってください。安く譲ってくれる人優先。W〒にてお待ちしています。〒098-03　北海道上川郡剣渕町元町　米谷　慎
●PC8801mkIISR用ソフト『ウイングマン2』『カーマイン88』『太陽の神殿』のいずれかを2000〜3500円で譲ってください。まずはW〒で。〒289-15　千葉県山武郡松尾町田越128　石川　稔
●カシオ拡張ボックス(KB-10)を6000円ぐらいで譲ってください。送料は当方が負担します。W〒で連絡を。〒864　熊本県荒尾市北増永91　友田清二
●PC8801SR用『大戦略88』を譲ってください。箱、マニュアル付希望。W〒で。〒420　静岡県静岡市浅間町2-31　石上哲也

大江戸裏ワールド

中野豪



先月の懺悔

1か月のごぶさたでした。ザンゲです。まずは47ページ、欄外、『イース』の価格ですが、7800円のまちがいでした。みなさま、ご迷惑をおかけしてすみません。次に、209ページ、「ドラゴンジム」の「Video de Movie」。「デッドゾーン」の主演俳優が、W．ウォーケンとなっていますが、もちろん、これは、クリストファー・ウォーケンのことだね。ほかにも、まちがいを見つけた人は、編集部にご一報を！

交換したい

●当方のPC8801mkIISR用ソフト『ヴァリス』『ブラスティー』『ウイングマン2』(いずれも箱、マニュアル付)のいずれかと、あなたの『シルフィード』『アルバトロス』『アステカII』『ぎゃんぶらぁ自己中心派』(箱、マニュアル付)のいずれかを交換してください。W〒で連絡を。〒949-13 新潟県西頸城能生町546 小島 嘉

●当方のFM77用ソフト『ファンタジー』(3.5D、箱、マニュアル付)をあなたのFM77用ソフト『三国志』『ウルティマIII』『メルヘンヴェールI、II』のいずれかと交換してください。W〒で連絡を。〒957 新潟県新発田市城北町2-5-17 小林和章

●当方のX1用ソフト(5"2D)『ロマンシア』(箱、マニュアル付)をあなたの『覇邪の封印』(箱、マニュアル付)を交換してください。当方のソフトは、新品同様です。まずはW〒で。〒020 岩手県盛岡市上太田下中屋敷98 熊谷 徹

●当方のファミコンソフト『マイティボンジャック』『スーパースターフォース』『ソロモンの鍵』『水晶の龍』『ワルキューレの冒険』『ドラゴンクエスト』『レッキングクルー』『がんばれゴエモン』『本将棋』のいずれかと、あなたのセガマークIII用『ハングオン』『ザ・サーキット』『ダブルターゲット』『アレックスキッド』『北斗の拳』を交換してください。箱、説明書つきを希望。〒258 神奈川県足柄上郡松田町寄6365 古谷親生

●当方のPC9801VM用『地球防衛軍』『殺人倶楽部』『アルバトロス』『ラスベガス』『ロマンシア』のいずれかを、あなたの『ウィザードリィ2』『大戦略II』『ファンタジー』と交換してください。W〒で待ってます。〒010-14 秋田県秋田市牛島東5-6-9 向井一郎

●当方のMSX用『信長の野望』『ウイングマン』『オホーツクに消ゆ』のいずれかと、あなたのMSX用『三国志』または、『覇邪の封印』を交換してください。交換成立の暁には、ファミリーコンピュータカセット『ファミリースタジアム』をさしあげます。〒314-02 茨城県鹿島郡神栖町大野原1-4-63 小野和哉

●当方のMSX用ソフト『ハイドライドII』(箱、マニュアル付)を、あなたの『覇邪の封印』または『ガリウスの迷宮』と、交換してください。箱、マニュアル付希望。ロム版に限ります。〒032 岩手県久慈市小久慈町35-13-3 久保 学

●私のPC8801mkIISR用ソフト『ブラスティー』『覇邪の封印』(箱、マニュアル付)のどちらかと、あなたのPC8801mkIISR用ソフト『ダ・ビンチ』『ディーヴァ』『ザ・スクリーマー』『ウイングマン2』のいずれかを交換してください。箱、マニュアル付希望。W〒で連絡を。〒829-02 福岡県築上郡築城町上深野 清水裕幸

●僕のPC8801mkIISR用ソフト『トップルジップ』(箱、マニュアル付)と、あなたの『三国志』を交換してください。箱、マニュアル付を希望。W〒で連絡を。〒729-66 広島県双三郡三和町羽出庭 吉高伸弘

●当方のPC8801SR用ソフト『ディーヴァ』『ヴァリス』(新品同様)と、あなたの『うっでいぽこ』『ザ・スクリーマー』『バビロン』『ルーイン』のどれか2本とを交換してください。箱、マニュアル付を希望。まずはW〒で。〒421-01 静岡県静岡市向敷地249-3 酒井克暢

●私のPC9801F用ソフト『ロマンシア』『ムーンボール』『ペナントレース』のいずれかと、あなたの『ザナドゥ』『アート・オブ・ウォー』『エリュシオン』のいずれかを交換してください。〒564 大阪府岸和田市南上町1-30-20 木岡正臣

会員募集etc

●「88DG」会員募集!
当クラブは、88SRシリーズのディスクゲームを中心としたクラスです。88SRユーザーの方ならどなたでもO.K.です。活動内容は月1回の会誌の発行です。ゲームをやりたい人、ゲームが好きな人、60円切手同封の上、下記まで。〒663 兵庫県西宮市大屋町21-9-102 御前浩二

●「PC-X」会員募集中!
PC98、88、X1シリーズのディスクユーザーならだれでも入会できます。活動内容は、月1回の会誌発行、ソフトの情報交換、プログラム作成などです。入会金は無料、会費は、会誌の送料程度です。斉藤由貴ちゃんのファンの方、大歓迎です。まずはW〒で下記へ。〒929-18 石川県鹿島郡鹿島町二宮3-85 広田敬一

●「ボードウォークへすすめ!」
当サークルでは、随時会員を募集しています。RPGのマルチプレーヤーをめざすサークルで、月1回、会誌「あ! ん!」を発行しています。まずはW〒で連絡を。〒569 大阪府高槻市川西町2-20-4 糸川雅博

●「X1カナディアンクラブ」会員募集!
X1ターボシリーズユーザーのためのクラブです。ソフトの交換や、RPG、AVGの腕自慢など楽しくやりましょう。入会無料。
興味のある方は、好きなソフトベスト3を明記の上、60円切手同封の封筒を下記へ。〒442 愛知県豊川市八幡町忍村168-30 江口達也

●「TOWN-NETWORKING-関西」
当NETでは、パソコン通信を通じて、全国に仲間を作る目的のNETです。大型NETにも負けないNETなので、通信に興味のある方は、ぜひアクセスしてください。初心者大歓迎。まずはW〒で。〒671-11 兵庫県姫路市広畑区本町4-78 高橋 淳

●88PCR・CLUB会員募集中!
当クラブは、会員数72名のPC88シリーズユーザーのためのクラブです。
主な活動は、会誌発行とソフトの情報交換です。入会希望者は、60円切手同封の上、下記へ。イラストなども送ってね。〒350-13 埼玉県狭山市狭山台2-2-25-402 西条浩之

●「Dungeons & Dragonsをひそかに勉強しようとする会」
当会は、D&Dのあらゆる知識を吸収し、りっぱなD&Dゲーマーになろうという会です。D&Dひとすじです。初心者大歓迎。くわしいことはW〒で連絡を。〒306 埼玉県深谷市成塚702-2 小林 徹

●「FREEDOM」会員募集中!
PC88のディスクユーザーの方なら誰でも入れるクラスです。活動内容はゲームの情報交換です。入会金、会費は一切いりません。入って絶対に損はしません。入会希望者は60円同封の上、下記へ。
〒665 兵庫県宝塚市光明町2-3-506 合田隆行

●「GAME & GAME」会員募集中!!
当クラブでは、ただいま、会員を大、大、大募集中です。パソコンの機種は問いません。ゲームの大好きな人(特にAVG)、当クラブに入ってみませんか? 活動内容は、月1回発行する会誌を通じての情報交換です。費用は会報代のみで、入会費はありません。早速、60円切手同封の上、下記へ。〒276 千葉県八千代市勝田台7-20-16 永井秀昭





TELEPHONE ショッキング!!



▶ケーキを食べながらのインタビュー。"おなかいっぱいでも食べられるんです"



▶このあと、我々は、さらにラーメンを食べに出かけたのであります……

イマジネーションの根源はなにかな?

九州特集第一弾のはじまり! と喜んだのも束の間、はからずもシステムソフト木下氏の東京出張のため、東京での会談となった。しかし、ひろコと木下氏は共にお手紙大好きっというわけでこれを機に文通が始まったのである。

H:(突然)あれ! 靴下が片方ずつ別の柄だ!

K:そうなんです。僕もウチの奥さんも、ものすごく洋服が好きで、家の中が洋服であふれかえってるの。で、靴下なんか山になってるわけ。対の靴下見つけるのが至難のワザで必然的にこうなってるんだけど、おもしろしでしょ。

H:おしゃれです!

K:この靴下いくらだと思います?

H:500円~1000円ぐらい。

K:100円と50円。

H:すごい。安くてもしっかりしてますね。(まじまじ見てしまう)買物上手なんですね。

K:実はこのシャツも500円なんだよ。

H:……。

K:測り売りで1g1円のTシャツなんてのもあるよ。物質欲が強いのかな。

デパートをくまなく見てまわるのなんか好きです。昼休みなんかにね。

H:木下さんの後をついてまわっちゃおうかな。堀出物見つかりそうだから。

ところで好きな食べものはなあに?

K:カレーとラーメン。カレーだったら、たとえ「カレーの王子様」でも食べられます。(爆笑)

H:1日のうちで最も楽しい時間はいつ?

K:出版社の人と会う時間。

H:えらい!

小学校時代、体育の成績が2だった少年は剣道とバレーボールの技(初段&鳥取県大会ベスト8)を身につけ、185cm、69kgのシブイ男に成長した。

バンド仲間だった5歳年下の奥さんはアンパンみたいにかわいいそうである。ニックネームはきのさん。きのさんの魅力はその好奇心の旺盛さにあるとひろコは思う。見ることが好きで、創ることが好きで、手にいれることが好きである。好きなアーティストはニッティ・グリッティ・ダートバンド、ピカソ。『カラーパープル』に感動し、読書傾向は、SF、赤瀬川原平の「1円玉の冒険」、そしてビジネスもの「企画力強化書」と幅広い。

どこからでもアイディアを持ってこれちゃう人って感じだ。

かと思うと、「夢は人に言えない」というナイーブな面もある。

今日、ひろコがきのさんから教わったことを読者の人にも教えちゃうね。

想像力関数というものなんだけど、人間の想像力は、眠りにつくまでの時間に反比例するんだって。眠れない人ほど想像力があるってこと。次回はリバーヒルソフトの鈴木さんです。

さて、木下さんからのプレゼントは、Tシャツとソックス。Tシャツは木下氏のオリジナルブランドKINOS COLLECTION、ソックスは、合わせて72.5円という堀出物だよ。Tシャツの色はブルー、ソックスもカラフルでかわいくて、ひろコも欲しい。Tシャツ、ソックスを合わせて1名にプレゼント。応募方法は187ページを見てね。



木下さんからのプレゼント

リクエスト受けつけます。このコーナーに登場してほしい人、聞きたいことなどお寄せください。

NEW PRODUCTS

Hard Pack Page

今月も新製品がドバーッ！ ズームアップもバッチリ!! そしてアメリカ特集にちなんで、マックの連載もアメリカのソフトをズラ〜ッ！ おっと、これはもともとアメリカのパソコンだったけネ！

エプソンから 初の98用ハンディスキャナ

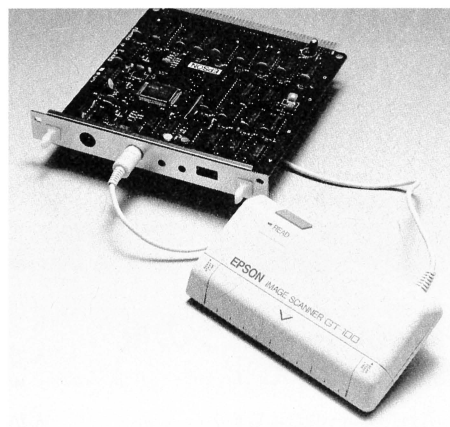
「花子」「Z's WORD JG」「デスク up」と、最近のワープロソフトは、グラフィックを扱えるものが増えてきている。扱えるからには絵が描きたいのが人情というもの。問題はどうやって絵を描くかだ。

グラフィック・エディターを使って、手でリアルな絵を描くのはとにかくターイヘン。やはり写真やイラストをスキャナで読みこむのがラクチンだ。そんな、お手軽大好き派にぜひものなのが、このエプソンの「GT-100」だ。

この「GT-100」は、PC98用のハンディスキャナで、専用インターフェースボードこみで54,800円と、これまでの卓上据置型のスキャナと比べるとグーッと魅力的な価格設定になっている。専用インターフェースを本体後部の拡張スロットに入れる方式だから、読みこみの幅は、最大106ミリまで可能で、モードによって単純な白黒２階調から64階調まで読みこめるようになっている。読みこむときに、拡大や縮少もできるぞ。

気になる「GT-100」対応ソフトだけど、最初に書いた３本のソフトの他に「テラ３世」や「オーロラエース」などが続々と対応できるようになっている。なーんにも対応ソフトを持っていない人は、とりあえずは本体に付いてくるユーティリティソフトで遊ぶという手もある。

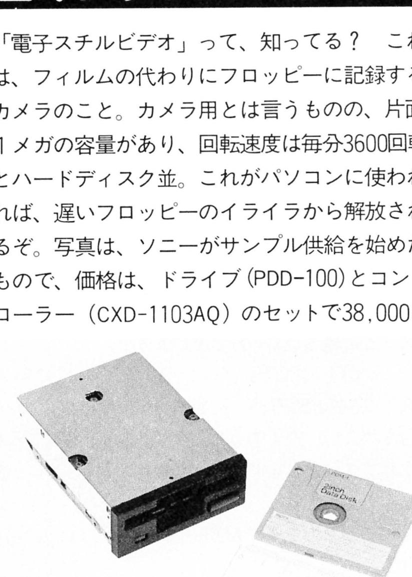
問い合せ/エプソン販売☎(03)377-7001



▲エプソン ハンディスキャナ GT-100

超小型！ アッと驚く 2インチフロッピー

「電子スチルビデオ」って、知ってる？ これは、フィルムの代わりにフロッピーに記録するカメラのこと。カメラ用とは言うものの、片面１メガの容量があり、回転速度は毎分3600回転とハードディスク並。これがパソコンに使われれば、遅いフロッピーのイライラから解放されるぞ。写真は、ソニーがサンプル供給を始めたもので、価格は、ドライブ(PDD-100)とコントローラー(CXD-1103AQ)のセットで38,000円。



▲フロッピー(PDM-1)は１枚1050円



イラスト／スージィ甘金

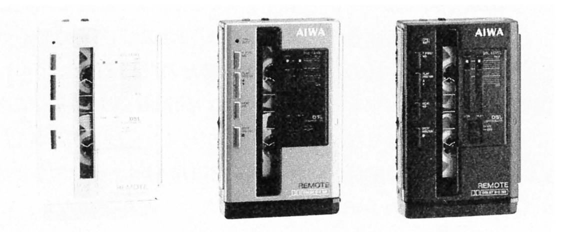
これぞまさしく究極のヘッドホンステレオだ!

アイワの「カセットボーイPX」は、ヘッドホンステレオの枠を超えるようなスペックの製品、いわば究極のヘッドホンステレオと言える。

DSL(ダイナミック・スーパー・ラウドネス)回路というのを使っているので、ド迫力の重低音が楽しめるし、あのドルビーCが搭載されているから、高音域もノイズが少なくクリアだ。もちろん従来のドルビーBだって、スイッチの切り替えで聞ける。さらに付属のヘッドホンは、音もれを防ぎ、音質を向上させる新設計のもの。うーん、ぜいたく!

さらに泣かせるのは急速充電機能。60分の充電で120分使えるんだ。これなら電気代を気にすることなく毎日聞けるね。それで、たったの29,800円なら、これは買い得といえるね!

問い合せ/アイワ ☎(03)827-2640



▲アイワ カセットボーイPX

ワイドでクッキリ液晶カラーテレビ

液晶カラーテレビっていうと、どうしても画面が小さくて見にくいという印象が強いけど、そんな印象を吹き飛ばすような製品が出た。それが、エプソンの「テレビアン ET-507」だ。

画面の大きさは、3.3インチと液晶カラーとしては最大。それでいて画素は70,400もあるから画質は十分だし、画面を後ろから照らしだすバックライト機構のおかげで画面は鮮明だ。A/V入力端子を使えばビデオのモニターとしても使えるし、RF端子に外部アンテナを接続すれば、よりシッカリした画面を楽しめる。

電源も乾電池、充電式バッテリー、家庭用AC電源、カーバッテリーの4種類を使えるようになっているから使う場所を選ばない。どこでも、いつでもテレビが楽しめるわけだ。価格は53,800円。

問い合せ/エプソン販売☎(03) 377-7001



▲エプソン テレビアン ET-507

「キー入力の代行いたします」という不思議な機械!

仕事でパソコンを使っていると、毎回同じキー入力をするものがある。たとえばdBASE３で毎日同じ作業をする場合なんかだ。このめんどい作業を肩代りしようという、新手の周辺装置が、この「キートレーサー KT-1」だ。



▲積水化学工業 キートレーサー KT-1

「キートレーサー KT-１」は、98の本体とキーボードの間に入れて使うもので、２種類のキー入力パターンを、合計5400タッチ、時間にして最大23分まで記録、再生することができるようになっている。電池内蔵だから本体の電源を切っても、記録された内容を２年間は保持することができる。価格は、24,800円。

問い合せ/積水化学工業 ☎(06)365-4243

デスクトップ・パブリッシング用ワークステーション

最近、日本でも注目されてきたのが、机上出版(デスクトップ・パブリッシング)というもの。これは、従来の印刷並のきれいなアウトプットをパソコンで作ってしまおうというものなのだ。これを実現するには、印字品質の良いレーザープリンター、いろいろな文字のフォント、それを表示するためのドットの細かいディスプレイ、それに見合う強力なハードウェアなんかが必要で、今のパソコンではちょっと無理。でもパソコンよりもランクの上のワークステーションでは、一歩先に実現したものも出てきている。たとえばソニーのワークステーション「NEWS」だ。

これは「NEWS」の中でも「NEWS-811」と呼ばれる機種を中心に構成されるシステムで、システムの合計価格は約200万円。まだまだ高いけど、あと数年でパソコンでもきっと同じようなものが出てくるよ! 問い合せ/ソニー☎(03)448-3311



▲ソニー ワークステーション NEWS-811

ZOOM UP

シャープX68000 & NEC PC-88VA

最新専用ソフトが続々登場！ 68かVAかの選択には、このソフトたちが大きな意味を持っているのだ！

●まずは、おさらいから

前回約束したように、今回は88VAとX68000の新作ソフトの開発状況レポートだ。

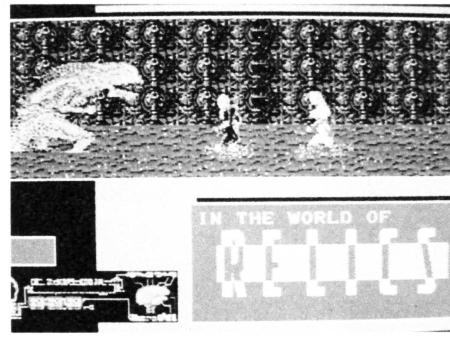
前回は「将来性を買うならX68、これまでの88のソフト資産を生かしたいのならVA」という一応の目安を示しておきながら、でも、「2機種の選択をする最大のポイントは、これから出てくる専用ソフトの開発」ということでお茶をにごして終ったよね。今回は、その話だ。それではかんじんのそれぞれの専用ソフトの開発状況を紹介しよう。

●VA用ソフトの3つの傾向

88VA用には4本のソフトの開発が確認されている。第1弾は、おなじみ日本電気のアニメーション作成用のツール「アニメフレーマー」。これは、雑誌などで色々と紹介されているから、説明は不要だね。

2番目は、ボーステックのストラテジーアクションゲーム「ダイレス」。これも先月号で紹介されているから省略しよう（先月号の30ページだね）。

3番目は、ポニカから出たシミュレーションゲーム「英雄ナポレオン」。これは、98用のものを移植したもので、ナポレオンとなってヨーロッパを征服する戦争シミュレーションだ。「三国史」や「信長の野望」と同じカテゴリーのものと思えば間違いない。7月5日が発売予定日になっている。(この本が出た時には多分もうお店に並んでいるね、きっと）

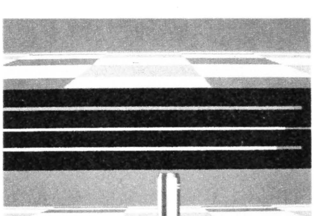


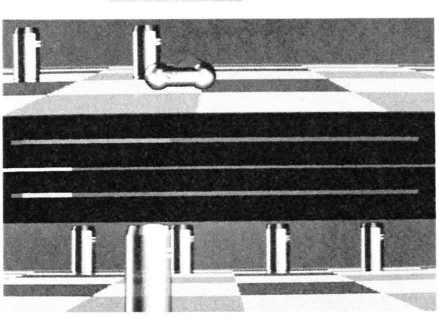
▲ボーステックの「レリクス」

4番目は、GAMが出す「高速会計システム」。その名の通り会社の経理に使う簿記をVAで行うソフトだ。処理スピードの速さがウリなんだけど、ちょっとボクらには関係ないかな？　発売は6月中の予定だ。

以上が、近々発売されるVA用の専用ソフトの開発状況だ。何？少ない？　うーん、確かに少ないかもしれない。でも後ろの3本は、それぞれがこれからVA用にどんなソフトが出てくるかを占う重要な傾向を持っているうのに気がついたかな？

「ダイレス」のグラフィックの美しさは、今までの88ではとうてい無理。これぞVA用の代表でございますって感じのオリジナルゲームで、VAを買った人が、フツーの88を持っている友達に「なっ、すごいだろ？　へ、へ、へ」って自慢するために生まれてきたようなソフトだ。このVA用の「オリジナルゲーム」ってのが、まず第1の傾向ね。





▲ボーステックの「ダイレス」。くわしくは先月号を

「英雄ナポレオン」は別の傾向を持っている。それは「98用ソフトのVA化」傾向だ。ここだけの話だけど、日本電気はソフトハウス向けに、98用ソフトをVA用に移植するための開発キットを出している。これはC言語コンパイラーを中心とした開発キットで、98用にC言語で開発されたソフト（今のソフトの多くはC言語で書かれているんだよ！）なら、かなり簡単にVAに移植できるようになっている。このへんは、特別製のCPUを載せただけのことはある。でも、そんな簡単なら、いっそのこと98のソフトがそのまま動くようにしてほしいと思うのだが、それをしたら98が売れなくなるからできないんだろうね。

この98からの移植が簡単だということは、VA用のソフトの充実が、かなり急速に行われる可能性を意味する。ただ、問題がないわけじゃない。やはり98用のソフトを単純に移植してもVA本来のソフトを単純に移植してもVA本来の能力を引き出せるとは限らないからだ。正直言って「英雄ナポレオン」のグラフィックは「ダイレス」のものにはかなわない。これは98からの移植版には、ついてまわる宿命かもしれないな。

3番目の傾向は「ビジネスへの応用」だ。今まで88というと、どうしてもゲームパソコンのイメージが強かったけど、16ビットのCPUの強力なパワーと巨大なメモリーを持ってすれば、十分にビジネスにも使えそうだ。「高速会計システム」は、その先駆けと言えるね。ただ、問題は98があるのに、はたして、ちょっと安いからと言ってVAを買うかどうかだ。パーソナル



▲ポニカ　「英雄ナポレオン」

ビジネスあたりがねらい目だろうね。たぶん。

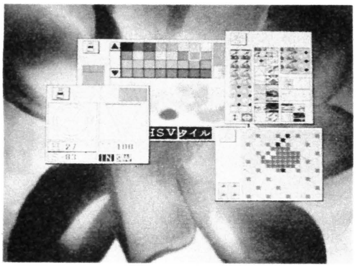
●X68はおもしろそう

X68000用ソフトの方で、開発が確認されているのは次の5本だ。

1本目は、ボーステックのあの「レリクス」。おなじみのソフトではあるが、X68用に完全に書き直されているというから、VAの「ダイレス」同様に期待大だ。(「グラディウス」だって、今までのパソコン用のものとあんなに違っていたんだもんね！）発売は7月上旬とのこと。

2本目はツァイトの「Z's STAFF PRO68k」。これは、ツァイトの得意とするグラフィックエディターのX68版だ。この画面を見ると腰が抜けそうになる。65000色をフルに使って、まるで写真のような画面を作成することができる。もちろん、テレビからのデジタイズ機能や、イメージスキャナーからの読みこみもサポートされるから、楽しめそうでっせ。こちらは8月に発売の予定。

3本目は、サムシンググッドの「神風」。なにやら物騒な名前だけど、これ



▲Zeit　「Z's STAFF PRO68k」



▲GAM　「高速会計システム」

は「マルチプラン」や「1、2、3」同様の表計算ソフトだ。そう例の縦横計算の得意なやつね。正直言って、こんなに速くX68にビジネス用ソフト出るとは思っていなかった。しかも表計算ソフトなのは驚かされた。画面の方もマッキントッシュの「エクセル」をほうふつさせて、なかなか魅力的だよ。発売は、たぶん9月以降だ。

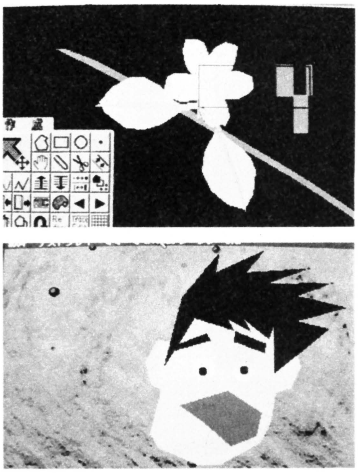
4本目は、シャープの「サウンドエディター」。名前のとうりX68のFM音源を使っていろいろな音を作成するためのツールね。これで作った音を、同じくシャープから出る「ミュージックエディター」(あっ、これが5本目のソフトだ！）で、組み合わせて行けば音作りから作曲までの一貫した作業ができるようになっている。「サウンドエディター」は7月、「ミュージックエディター」は8月ごろになるとのことだ。

こうして見てくると、X68のソフトは、それぞれX68の機能をフルに発揮したものしかない。まあ、これまでのソフトが使えないんだから、せっかく作るのにフルに発揮しないわけはないんだけどね。でも、いずれも面白そうではあるね。

●結論、バクチします？

残り行数も少ないから、そろそろどちらを選ぶかの結論をださなくちゃならないな。普通、こういう結論を記事に書く時は、「まだまだ確認されたソフトが少ないので、どちらが良いとは言いきれない」なーんて書くことが多いんだけど、それじゃせっかく2回も読んだみんなにもうしわけない。キッパリ決めよう。

キミの血液型が、OかBならX68を、AかABならVAを買いなさい。これで、決まりだ。言い替えれば「あなたバク

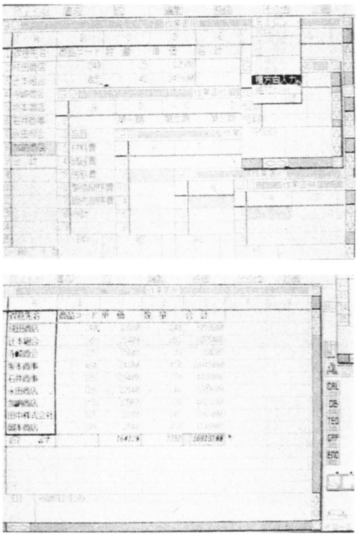


▲NEC　「アニメフレーマー」

チ好きですか？　それとも堅実ですか？」となる。

X68のソフトは、VAよりも面白いものが出てくるだろう。ただし、急にたくさん出ることはなさそうだ。しかもX68の場合、VAのように前の機種のソフトを使うという逃げの手が打てないから、望みのタイプのソフトが出ればラッキー、出なけりゃもう死ぬしかない。

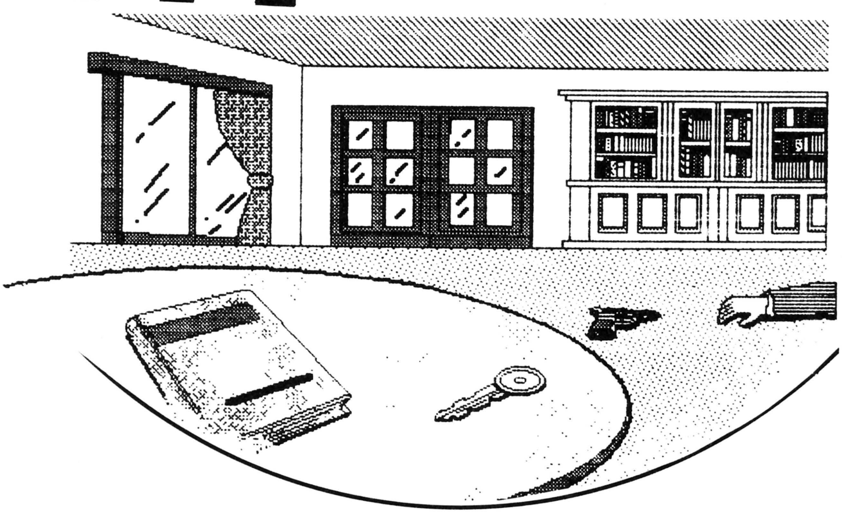
一方、VAの方は、いままでの88のソフトや、98からの移植があるから、それなりに使えるソフトをそろえるのは難しくない。と思う。でも、それが逆に足を引っぱってVAらしさを発揮するソフトが出てこない原因になることもある。つまり、それなりの幸せは味わえそうだけど、ここ一発のドカーンってな幸せが少なそうなのだ。

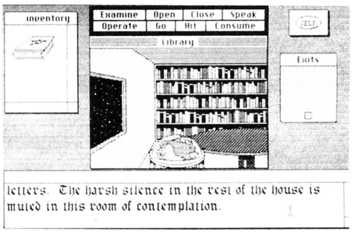


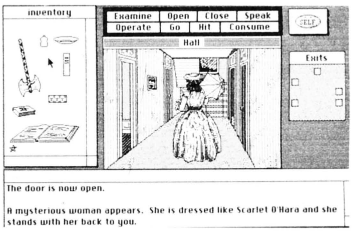
▲サムシンググッド　「神風」

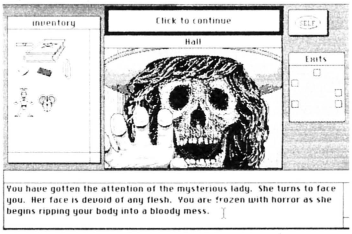
WELCOME TO MACINTOSH

先月号はマックのスグレRPGを紹介した。ということは、今月はアドベンチャーだ。アドベンチャーなんて、という読者って多いと思うけど、マックの場合は、一味も二味も違うから、心して読むように。"マウスに手が伸びる病"が流行しそうだヨ！







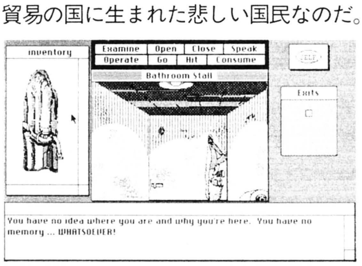


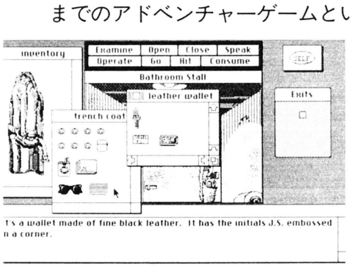
▲『アンインバイテッド』（上）人影のない書斎。不気味な雰囲気が漂っている（中）不思議な女性の後ろ姿が……。時代モノのドレスは何を意味する？（下）ふり向いた女性の顔は、ご覧の通り！

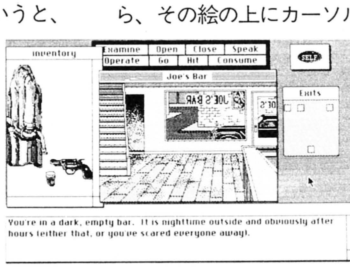
今回は、パソコンゲームの最先端を走るマッキントッシュ用各種アドベンチャーゲームを紹介しよう。なに、最近シミュレーションやRPGばっかり遊んでてアドベンチャーゲームにはあんまり興味がないんだって？　ええい、この愚か者！　マッキントッシュのゲームを何と心得る!!　……いや、失敬。ついどなってしまった。確かに諸君の気持ちもよくわかる。こうつまらないクソアドベンチャーばっかりじゃ、いいかげんアイソが尽きて当然だ。しょせん日本はまだまだゲーム発展途上国。

考えてもみたまえ、今88や98で花盛りのゲームなんて、おそらくは元を正せばアップルやマックからの移植版かパクリばっかりだろう。われわれは加工貿易の国に生まれた悲しい国民なのだ。つまらないナショナリズムなんてものはMS－DOSと一緒にドブに捨てて、ここはひとつ正々堂々「勉強させていただきます」的謙虚な姿勢でマックのアドベンチャーゲームを研究しようではないか。

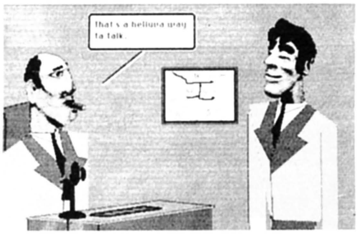
まず初めに、マッキントッシュならではのスグレモノ、マウスを上手に使ったゲームから見てもらおう。マインドスケープ社がマッキントッシュ専用のアドベンチャーゲームとして開発した、マックベンチャーシリーズである。マインドスケープ社は以前から質の高いゲームソフトで有名だったのだが、最近は異色作品を次々と発表し、これまでの常識を超えた新しいゲームの可能性に挑戦しているエライ会社だ。今までのアドベンチャーゲームというと、古いタイプのグラフィックアドベンチャーか、ガッチンガッチンのテキストアドベンチャーが主流だった。日本じゃテキストアドベンチャーという分野はないも同然だから、みんながよく知っているのはオタッキーな二次元グラフィックアドベンチャーがほとんどだろう。いずれにしても、「どうする？」なんて強気な態度のカーソルに気を使いながら「LOOK TABLE」なんて入力し、そのあげくに「それはできません」なんて拒否されてしまうのがアリガチなパターンだった。で、今までの単語捜しアドベンチャーゲームではなく、もっとビジュアルに楽しめないものだろうかと考えられた結果作られたのが、このマックベンチャーなのである。操作は至って簡単。調べたい物があったら、その絵の上にカーソルを乗せてク

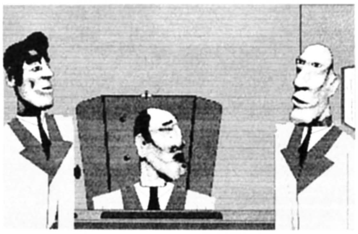






◀『デジャヴ』（左）メイン画面でコートを発見（中）ポケットの中を調べてみると小物がいっぱい（右）1階はバー。店の表には車が止まっている







▲『キング・オブ・シカゴ』(上) だいたんな人物デザイン。これがシネマウェアなんですね～(中) おめ～ら、イースター島のモアイの親せきか?(下) セリフはマンガ風のふきだしの中に出るのである

リックするだけ。TAKEしたいときは、そのアイテムを「そのまま」隣のインベントリー・ボックスに入れればよい。移動だって、北だ南だとこだわることなく、行きたい方向をマウスで示すだけという親切設計だ。

シリーズ第1弾の『デジャヴ』は、最近日本でも人気絶好調のハードボイルドな探偵物だ。アイテムを拾ったり部屋を捜したりというアドベンチャーゲームの基本動作そのものが、探偵という職業と通じるものがあるからだろうか、実に自然に作られている。死体がころがっていたって(実はころがっているのだが)誰も驚かないような薄汚れた街角を、失われた記憶と殺人犯を求めて拳銃片手にかぎ回るという、なんともヤバイ設定だ。ボヤボヤしていると、アッという間に蜂の巣にされてゲームオーバーなのだから、なかなか厳しい。

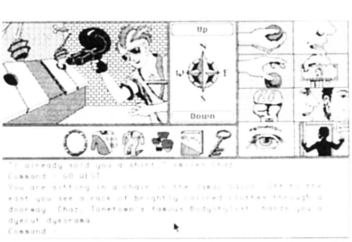
同じくマックベンチャーシリーズ第2弾として発売されたのが、『アンインバイテッド』だ。

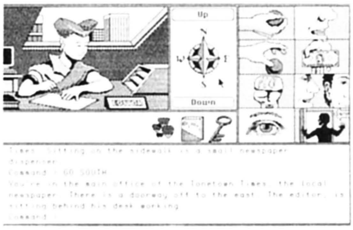
これはイギリスが舞台のゴシック・ホラーで、ヨーロッパらしい地味な恐怖を味わえる。マックの白黒ディスプレイを上手に使っており、古い外国のホラー映画を見ているような雰囲気だ。スコットランド地方、有名なネス湖の近くをドライブしていた主人公は、突然深い霧につつまれて自動車事故を起こしてしまう。炎上する車から命からがら脱出したものの、ここは右も左もわからぬ異国の地。空には稲妻が走り、雷鳴が大地を揺らす。今にも雨が降りだしそうな悪天候だ。ふと近くに古びた洋館が見えたので、助けを求めに入ったまではよかったのだが……。どうだ、ちょっと遊んでみたくなっただろう。さすが2作目だけあって、マウスを使った操作性はバツグン! わずらわしい入力に悩まされることなく、シナリオに没頭できる。マックのサンプリング機能をフルに活用した効果音が、また感涙モノだ。誰もいない部屋に置いてある古い木製のレコードプレイヤーを、まさかと思いながらもマウスでオペレートすると……かすれた音でRuddy Valleの『Winchester Cathedral』が! この雰囲気、タダモノではない。

次に紹介する『キング・オブ・シカゴ』も、同じくマインドスケープ社から出ている新しいタイプのアドベンチャーゲームだ。これもマックのゲームだけあって、完全にマウスだけで遊ぶことができる。ゲームは、映画を観ているように何もしないでいてもどんどん進んで行ってしまうので、プレイヤーは要のシーンだけチョイチョイッとマウスを使ってシナリオに介入してしまうという寸法だ。まあ、選択式アドベンチャーのニューウェイブと考えてくれればいい。同社はこれを称して、シネマウェアと呼んでいる。時はマフィア全盛、禁酒法時代のシカゴ。カポネがアルカトラズ送りになってしまった直後という設定で、ストーリーは始まる。支配者を失った街は野心に燃えた連中が互いに牽制しあい、一触即発の状態だ。主人公ピンキーはシカゴ北区のしがないチンピラなのだが、なんとかこのドサクサにまぎれて男を上げたいと思っている。邪魔なヤツには銃弾を、使えるヤツにはカネをバラまきながら、シカゴのドンになるのが目的。遊ぶ度に微妙に設定が変化し、そのバリエーションは1億通りにもなる。

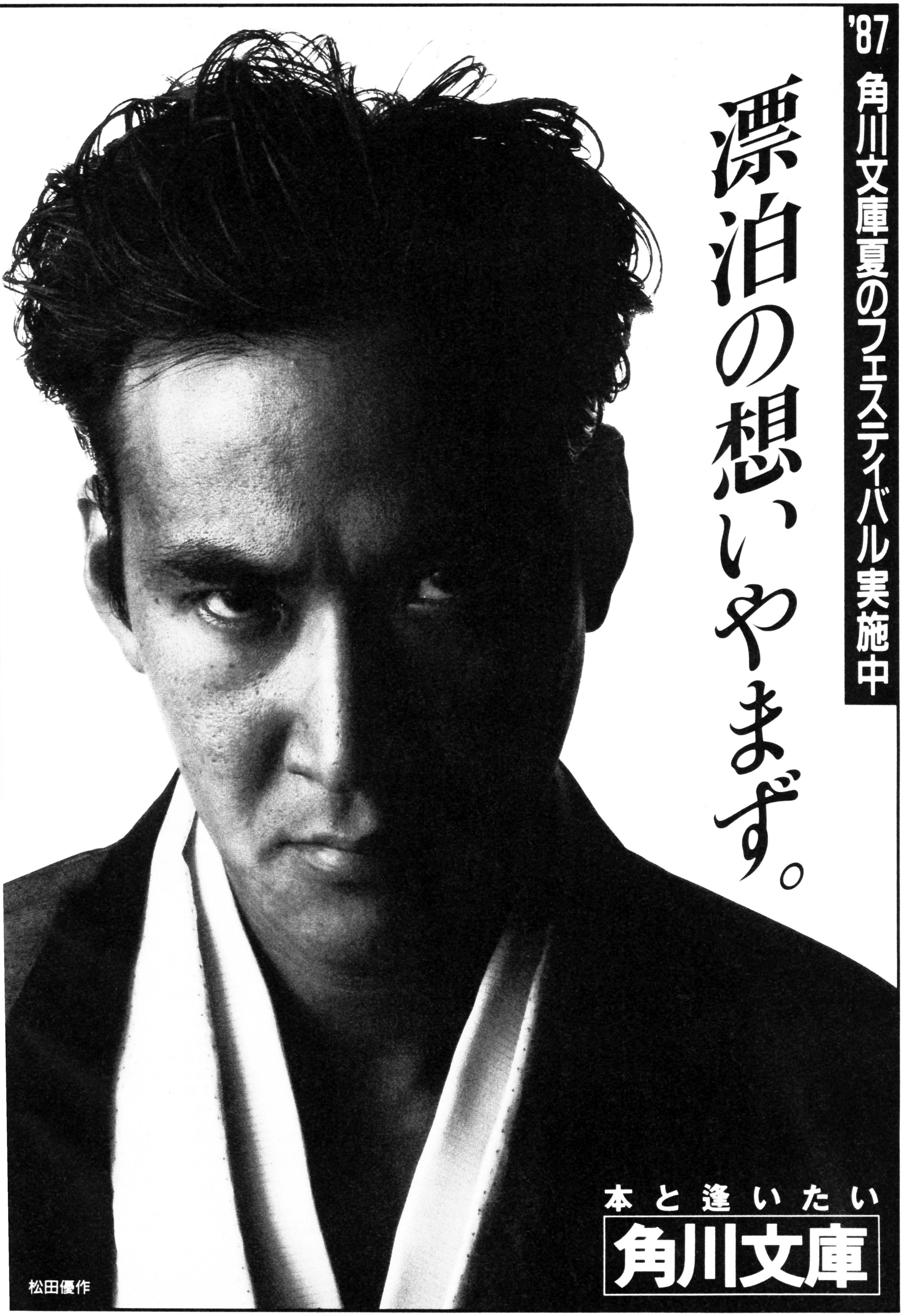
ちょっと異色アドベンチャーばかり続いたので、最後はバランスのいいノーマルなソフトでしめくくろう。アクティビジョン社から出ている『タスタイムズ・イン・トーンタウン』なんてのはどうだろうか。見ての通り、これもまたマウスを使ったアドベンチャーなのだが、キータイプからの入力がメインという懐かしい仕上がりだ。シナリオはダグラス・アダムス風ナンセンスSF。異次元の街「トーンタウン」に行ったまま行方不明になった友人を捜し出すのが目的だ。なんせ、この異次元の世界がてんでハチャメチャでおもしろい。おかしな髪型や不気味なペットを飼うことが流行っていたり、なんとも異様な雰囲気なのだ。パッケージには「タスタイムズ」と呼ばれるこの世界の新聞が一部(ゲームを遊ぶ上で絶好のヒントとなるワケだな)、それとかわいいバッチが付いている。

さて、マックでも最先端と呼ばれているアドベンチャーばかり紹介してきた。これらの良い点を取り入れたソフトが国産機にも登場してくることだろう。もうしばらく楽しみに待とう。





▲『タスタイムズ』(上)左上がグラフィック画面。右側が基本コマンド(下)ことおね～さんの髪形って塩沢トキさんみたいですね～


'87 角川文庫夏のフェスティバル実施中
漂泊の想いやまず。
本と逢いたい
角川文庫
松田優作

9月号は、またもやアメリカの最新情報、そして日本版移植ソフトの徹底必勝法を満載しておくる「アメリカの逆襲2」なのだ!! 8月8日(土)発売。

求む ライター大募集!

コンプティークでは、パソコン・ファミコン等のゲームの必勝法、ゲームのレビューを書けるライターを募集しています。条件は①高校生以上（大学生が最適）、②東京都及び近県在住の方、③パソコン、ファミコン等機材を所有している方、④経験者優遇。●応募は編集部にTELの事。

☞編集部の住所が変わりました!!

当コンプティーク編集部では、スタッフ及び機材の増大、そしてそれに伴ない手ぜまになった編集部の窮屈さに耐えかね、またもや引っ越しを敢行いたしました。新住所は下記のとおりです。お便り、差し入れ等も下記住所で受けつけております。ヨロシク!!

〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル4F コンプティーク編集部

編集後記

第1回・缶ビール20本争奪野球大会で2三振を喫し大恥をかいたのは私です。この雑誌がお手元に届くころには、第2回・ウィスキー3本争奪野球大会で、私は2ホームランを放ち、編集部内で英雄の名を欲しいままにしているはずだ。補欠なんかヤダ!!(辰)

第1次出張部隊がアメリカから帰ってきた。旅の話を聞くと、またアメリカに行きたいなあ、と思うのは当然。しかし、だからといって今、第2次出張部隊員をケガさせ……たりはしない。エライ。(隆)

神宮のプールがオープンした。今年も中央線快速の車窓にへばりつき、目が痛くなるくらいにプールサイドを凝視する季節がやってきたという事だ。(最近、歳のせいか視力が落ち、せつない思いの貢)

夏が来一れば思い出す♬ てことで、やってきました恒例のアメリカねた連載シリーズ。いよいよ来月から始めるから、みんな楽しみにしていてね。(これが出る頃にはニューヨーカーになっている潔)

シカゴに行ってきた。滞在中に、なぜか秋葉原クンの夢を見た。これはきっと30歳以上だから海外に行けない久木さんの怨念に違いない。帰国後、仕事がきつかったのは角田さんの怨念だろう。(英)

先日、吉本隆明の後ろ姿を見た。同じ日、藤子不二雄の後ろ姿も見た……。話はかわるが、上海の動物園でパンダの後ろ姿を見た。20分ほど見ていたが、ズ〜ッと後ろ姿だった。ヤナヤツ…と思った。(敏)

なるほど。久木さん、老練な御意見をどうもありがとうございました。長老のお話は毎回、勉強になりますね。では、'87年、我が社のホープ、平井敬子さんの御意見を伺うとしましょう。(潤)

（まー、潤ちゃんたら無精してる。ずるいなぁ）というわけで、今月のわたしは気嫌がいいのです。「プロジェクトA2」は目の前だし、楽しみなソフトはたくさんでてるし。忙しくってルンルン♡ (敬)

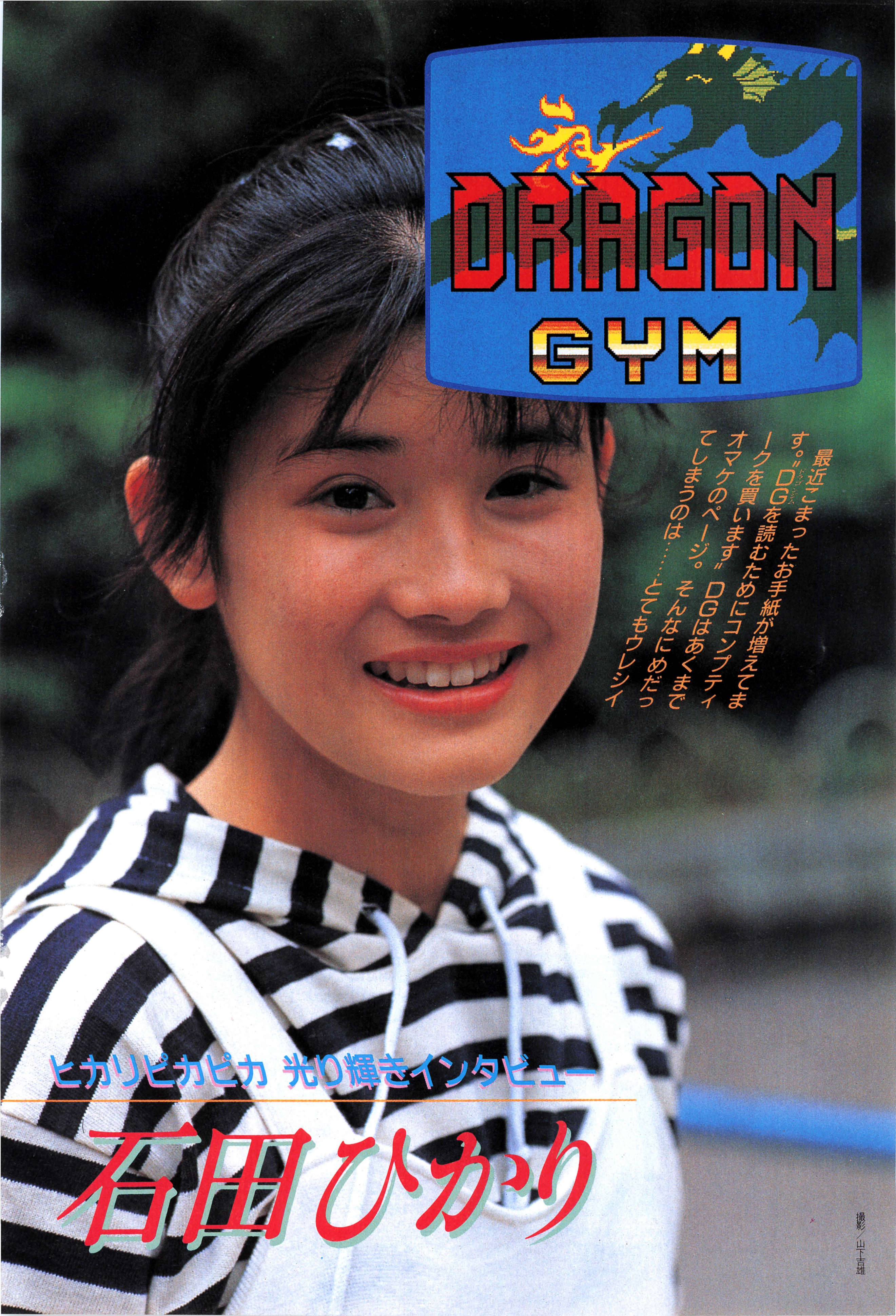
転職をしたものの、前の会社も編集部と同じ市ヶ谷にある。同じ電車を乗り、同じ駅に降りて、同じ道を歩けば、前の会社の同僚が横の方を歩いている。まるで転職をしたという気分になれない…。(光)



コンプティーク
8月号
昭和62年8月1日
定価490円
編集人 佐藤辰男
発行人 角川春樹
発行所 角川書店
住所 〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
電話 (編集部)03-221-9851 (販売部)03-238-8523 (広告部)03-238-8425
印刷所 凸版印刷株式会社

雑誌コード 13977-8
Printed in Japan

Chief editor 佐藤辰男 *Senior editor* 吉田隆 *Editors* 角田貢士朗 高野潔 片岡英典 久木敏行 中濱潤子 平井敬子 島谷光弘 渡辺知子 *Contributing editors* 須賀弘 穂原俊二 荒川亜津子 市島正明 *Writers* 安田均とグループSNE 庵跡功 砂土稔 山崎拓 オーガスト 山下章 黒田幸弘 湯治泉 渡部功一 松本剛 中嶋昭歩 丸山秀樹 大場福満 ㈲ポチ 滝沢昇一 越谷勝治 尾木博 辻猛 松枝蔵人 菅原敬 鳥飼かおる 中坪広幸 石川照美 *Designers* D/HITS （高木和雄） 沢田昭彦 佐藤敏行 梶井尚基 渡辺省三 斉藤和代 赤塚弘隆 佐藤安弘 日向淑郎 紺谷宏明 *Photographer* 林久平 福家久仁子 倉部和彦



DRAGON GYM

最近こまったお手紙が増えてます。"DG(ドラゴンジム)を読むためにコンプティークを買います" DGはあくまでオマケのページ。そんなにめだってしまうのは……とてもウレシイ

ヒカリピカピカ 光り輝きインタビュー

石田ひかり

撮影／山下吉雄

IDOL CUBE

「はるかなる、異国で飾る錦かな　国へ帰ればただのデブ」（小錦）欠点も利点になるという諺。

渡辺美奈代　ポップ・ステップ・美奈代



美奈代ちゃんを見るとどーしても♪美奈代の美の字はみんなのみ～♪を思い出してしまう私はしつこい人間でしょうか。2枚目のソロアルバム「ＨＯＰＰＩＮＧ」はメチャ元気で陽気。しかし体力のない人がムリをするのは脳卒中のモト。ココは「アルファルファ」（1stアルバム）で栄養つけてから〝ＨＯＰＰＩＮＧ〟といきましょう。人生何ごとも順序が大切です。そしてもっと大切なのは初心。どんなにビッグになろうともいつまでも〝みんなの美奈代〟でいてちょーだいね。チャオッ♡

仁藤優子　優子・15歳・人魚でした

「ホリプロ・ＴＨＥ1986オーディション」でアクトレス賞を受賞した優子ちゃんは、とってもホリプロさんらしい女のコだ。一緒にごはんを食べにいったりすると、ニコニコしながら全部食べて、オマケにおかわりまでしてくれそうだ。ごはんをおいしく食べられるコは最近ポイント高いのよ。



▲デビュー曲「おこりんぼの人魚」はぜひビーチサイドで愛しい人と聴いてください。

真弓倫子　リンリン倫子の素敵な発言



▲来月のＤＧを読んでくれた良い子は大きい顔の倫子ちゃん会える……フフ、予告編さ

〝お騒がせ〟の千草役がキュート（笑）だった倫子ちゃんのデビュー曲「片想いグラフィティー」は当然聴いてくれただろうね。じつにデビュー曲らしくて大変ヨイと思うのだが、当の倫子ちゃんは「自分のレコードがお店に並ぶと思うとゾッとする。買わずにソッとしておいてほしいな」なんて言う。こういうミョーな発言、とっても好きヨ。

渡瀬麻紀　あなたも〝夢〟を見てください

「正義の味方株式会社」というひかえめな番組がいつのまにか「てれび夢組」なんていかにもフジＴＶらしい番組に変わってた。でも出演者がほとんど同じなのでちっとも気づきませんでした。その中であまりのかわいさに周囲の人人から完璧に浮いてしまってたのが渡瀬麻紀ちゃん。カワイイことも時には罪になると知らされた出来事です。



▲こんなラブリーな顔して関西弁しゃべるんだから、世の中おもしろいじゃありませんか

巻頭interview　石田ひかり　海外進出だって夢じゃない！



▲デビュー曲「エメラルドの砂」は夏にピッタリマッチの曲です

――ひかりちゃんはいま何歳？

「5月25日に15歳になりました」

――ってことは中学生なの？

「ハイ。中学3年生」

――…信じられない。

「どうしてですか？」

――だってイロっぽいじゃない？

「そんなコトありませんよ。まだまだ子供みたい」

――いーや、大人っぽい！

「そうかなあ。あっ、声が低いからじゃありませんか？」

――そう言えばハスキーだね。レコードを聴いたらそんなコトはなかったのに。

「話すとオバサン声になっちゃう。電話に出るとね、お母さんと間違われて『アラ、奥さま～？』なんて言われちゃうんですよね」（笑）

――しかしねー。最近の中学生ってみんなこんなにしっかりしてんのかな？

「私はしっかりしてないけど、考え方や行動はフケてるって言われますね」

――たとえば？

「うーん、夜中にいきなり掃除を始めたり…」

――そういうのはフケてるんじゃなくって、ミョーなヤツって言うんだよ。

「そうかなァ」

五十嵐いづみ　赤丸付き急上昇：この夏の注目株!!



▲B面『未完成』はちょっぴりおセンチな片想いの曲

映画ってのはおカネをかければ面白くなるってモンじゃないんだよね。言っちゃ悪いけど『ビー・バップ・ハイスクール』シリーズなんて、さほどおカネがかかってるとは思えないけど、大変面白い。有名な俳優さんは出てないけど、ここに出たコはみんな有名になっちゃうってんだから大したモノです。仲村トオルなんて大スターじゃありませんか。五十嵐いづみちゃんも『ビー・バップ』出身のジャンプアップ組。第2作めの映画『新宿純愛物語』でもトオルくんと共演してるのが気になるトコロではあるが、『ビー・バップ』とはガラリと変わった3枚目のいづみちゃんもチャーミング(古い)。映画がトントン拍子なら、レコードデビューも早い。7月21日発売の『スカイバレー』は今のいづみちゃんにピッタリのノリノリのノリの曲。元C-C-Bの関口くんの作曲で話題性も満点。映画ともどもヨロシクたのみましたよ。

勇直子　こいつあホネがあるゼッ！

有頂天のアルバムに参加したり、ストリートスライダースのコンサートに大感激したりとなかなかマニアックなノリのイサムさん。新曲「Boom Boom Boom」も思いっきりマニアック。ナウイ音づくりに関しては日本一、と巷(ちまた)の評判も高い角松敏生氏がプロデュース、アレンジ、コーラスで参加。まことにうるわしきレコード会社の絆(きずな)であります。



▲フツーのシングルと12インチが出ます。みみっちいこと言わずに両方買いましょう

浅香唯　ルンルンお仕事楽しい毎日





▲先日「瞳にSTORM」の発表会がありました。唯ちゃんは歌う時もとっても楽しそうです

由貴ちゃんは悪を憎んでるってカンジ、ナンノは背中に哀愁を感じた……モチロン麻宮サキの話ですが、唯ちゃんのサキはアットホームでホノボノしてしまう。おっかさんみたいな結花ちゃんとガラッパチな由真ちゃんもいい味出してます。あのお姫さまも七五三みたいでお茶の間の人気者です。

NEW DISK

おニャン子クラブ

大物抜けたおニャン子クラブ。夏が来るのに寂しいな。そんなブルーなあなたには、おニャン子歌うサンバをどうぞ。おニャン子歌えば心も弾む。おニャン子踊れば夏が来る。フエだ、タイコだ、おニャン子だ。夏はサンバだおニャン子だ！



◀ライブLP「おニャン子Sailing」もヨロシクね♡

土田由美

武田久美子に似てるじゃありませんか。デビュー曲が「恐怖のヤッちゃん～愛と抗争の日々」なんてちょっとカワイソな気もいたしますが、なかなか楽しい、替え唄風の歌詞が光ってます。同名映画にマドンナ役で出演してるコトもお忘れなく。



◀映画に出てるヤッちゃんたちがバックコーラスやってます。ダミ声が素敵

——**そうだよ。トートツだけどお姉さん元気？**
「ハ、ハイ、元気です」
——**お姉さんもキレイだね。(注)ひかりちゃんのお姉さん・石田ゆり子さんは全日空のキャンペーンガール。『踊ろよフィッシュ』のポスターの女性です)**
「アリガトウゴザイマス」
——**どっちが先に芸能界に入ったの？**
「ほとんど同じ。姉のほうが2週間くらい早かったのかな。
——**スカウト？**
「ハイ。姉が『スカウトされた』って両親に話したら、すごく大反対されてたんですね。かわいそうだなあって思ってたら私もスカウトされちゃって。どうしようかと思っちゃった」
——**ケッコー厳(きび)しいご両親なんだね**
「とっても」(笑)
——**よく許してくれたね？**
「事務所の人がガンバってくれたんです。それでよーやく条件付きで許してもらいました」
——**条件っていうのは？**
「水泳を続けることと学校の成績が下がったらすぐやめること」
——**水泳やってんの？**
「4歳の頃から習ってます」
——**どのくらい泳げる？**
「泳げって言われれば何メートルでも」
——**泳げ！**
「……」
——**ウソだよ、ウソ。そうか、水泳のおかげでスタイルがいいのかな？**
「わかんないけど泳ぐのは好き。将来は水泳のコーチになりたいって思ってたんです」
——**歌手になろうと思ったのはいつ頃？**
「ハッキリ思ったことはないけど、小学校5年生の時、台湾で明菜さんのビデオを見て〝素敵だな〟って思いました」
——**えっ、台湾にいたの？**
「ハイ。父の仕事の関係で9歳のときから3年間」
——**明菜ちゃんのビデオなんてどうやって手に入れたの？**
「レンタルビデオ屋さんに行くと、日本の歌番組のビデオがたくさんあるんです」
——**日本の歌手って台湾でも人気ある？**
「あります。明菜さんなんてスゴイ人気ですよ」
——**じゃ台湾の友だちもひかりちゃんのこと応援してくれてるでしょ？**
「ハイ、今度みんな修学旅行で沖縄に来るんですけど、そのとき私のレコードいっぱい買ってくれるって言ってくれてます」

日本一C調映画監督

河崎実のアイドルMTV

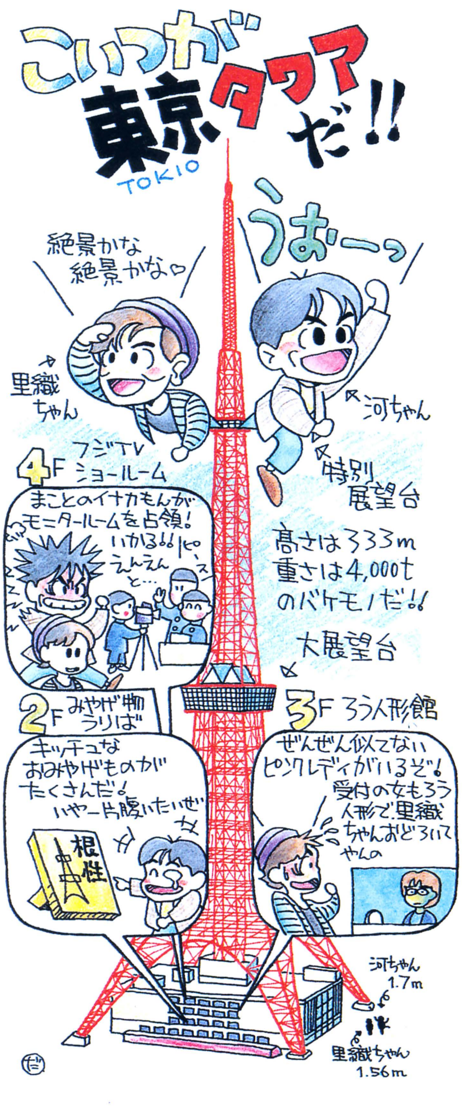
IDOL MUSIC TELEVISION

東京タワーから芝公園のデート！8ミリビデオによるアバウトなプロモビデオのディレクションはますます冴えわたるいっぽうだぜ!!



◀「地球防衛少女イコちゃん・パート2」と共に某アイドルのビデオ製作準備中！今年の夏はグアムで燃える!!





イラスト／近藤ゆたか



「NEWSWEEK」をよく読みますよ。



最近は全然遊ぶヒマがないですね。



フジTVのショールームもあるのよ。



『テレビBe組』で渡辺徹さんと司会でした。



今髪の毛伸ばしてるんで帽子かぶってます。



東京は吉祥寺の近くに住んでます。



クイズ。誰に似てる？ ヒント＝外人。（解答は左ページの本文中）→①



ヒント＝ボンド・ガール・東宝女優→②

Making of アイドルMTV

里織お嬢様は何事にも動じないのだった

「画期的にC調」と大評判のこのページ、今回はさらに悪ノリするぞ！　と思いきや今日のお相手はそのへんのキャピキャピタレントとはひと味違う雰囲気をもった土家里織ちゃん。江原慎二郎、中原ひとみという美男美女俳優夫妻の長女というから芸能界のサラブレッド。二谷友里恵(ゆりえ)に近いものがあり、さしものC調監督も今回は上品にならざるをえなかったぜ。しかも東京タワーという一見ダサイが逆ナウを狙ったシチュエーションでの撮影、里織ちゃんノッてくれるかなあ？　なんかムッとしてるようだが。「ちょっと疲れてるんです。このところ忙しくて。今日はドラマのリハ終わってＴＢＳの緑山スタジオから車で運転して来たんです」アレ？　車、もう運転できるんだ？「そうです。いつも14、５歳に見られたりするけど高校卒業しているんですよ」シェー!!　そうか。アバウトな俺はルックスの感じだけで、まだ高校生と思ってたぜ。いやあ、失態、失態。「マネージャーの大森さんが免許持ってないからワタシが迎えに行って仕事場へ行くんです」ヘンなの。じゃ、展望台に登りましょーか。東京タワーは？「小さい頃に１回くらいしか来てないですね」とともにエレベーターに乗るが、ちょうど来ていた修学旅行生の集団がうるせーうるせー。私は思わずムカついたが、里織さんは動じない。金持ちケンカせず、というか落ちついてるよね。「１年くらいイギリス南部のブライトンに留学してたんです。ひとりでフランスも遊びに行ったり」イヤーそりゃ一度胸つくよな。いいか読者諸君。彼女はキミタチとは人間のスケジュールが違うんだ。「今日は西村知美ちゃんにお芝居見に行かないって言われてたんです。今は彼女と仲良しですね。」などと徐々に話をしてくれつつ、ビデオカメラに写る彼女の姿はフォトジェニックだぜ。オードリー・ヘップバーン①、浜美枝②、南野陽子③、鰐淵(わにぶち)晴子④、荻野目洋子⑤、小林麻美⑥、菊池桃子⑦らの部分部分が現われては消えうつる。というのは女優としての成功要因を生まれながらに持ってる故だと思うんですが、イヤー凄いよね。昔、「ホワイト＆ホワイト」ハミガキのＣＭに出てて赤ちゃんみたいに可愛いかった里織様、これからどう美しく変わっていくのでありましょうか!?



どけよ後ろのおのぼりさんよ（河崎談）


ヒント＝話しかけたかったホクロ→③



ヒント＝映画「ノンちゃん雲にのる」→④



サーティワンアイスのＣＦはキライ



ヒント＝姉妹タレントで妹の歌手のほう→⑤



自分の性格はちゃっかり者だと思います。

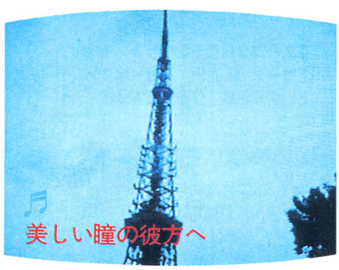


ヒント＝「初恋のメロディー」は傑作→⑥


ヒント＝最後に出会う人だといいな→⑦



ＴＶが多かったので次は映画に出たいです



イイナア！　東京タワアは！　でっかくて！（河崎談）

土家里織(つちやさおり)ちゃんプロフィール

本名も同じ。昭和44年１月22日生まれ。身長156cm、体重42kg、Ｂ83・W57・H86。血液型Ｂ型。特技は英会話・ピアノ・日舞、趣味は乗馬というお嬢さまだぞ!!　好きな食べ物はハンバーガー、嫌いな食べ物はおせんべいとてんぷらとうなぎだって。音楽はマドンナと50年代ポップスをよく聞く。俳優ではマリリン・モンローとさんまさん(笑)が好き。映画はホラーものをよく見る。自分で気に入ってる身体の部分は首と足の甲だそうな。尊敬する人はデビッド・ボウイ。２月23日に放映された月曜ドラマランド「とっておき家族」の主演から本格的に女優としてスタートした！　ＮＨＫの「チョッちゃん」にもチョッと出てるよ。ただ今ＴＢＳ系の「壁際族に花束を」にレギュラー出演中!!


◀グアムで撮影してきた大和銀行のポスターだ。このシリーズは水着の里織ちゃんを要チェックだ！

●というわけで、またまたC調一気文体で濃密な３時間を、ギュッとまとめた２ページ！　どうだったかな？　今月も世界にたった２本しかない里織ちゃんのＭＴＶ（ハンパじゃないのは編集部保証付）を、１名の読者様にプレゼントだ。本記事の感想を書いて、編集部「アイドルＭＴＶ係」まで!!

ANIME CUBE

夏休み、宿題をやり、冷麦を食べ、プールに行き、昼寝をし、OVAを見る。そんな人に私はなりたい。

ひさびさの押井アニメに注目！

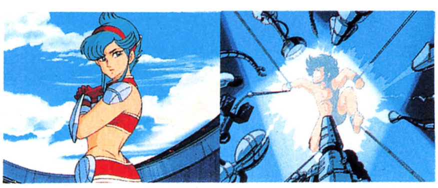

▲奇妙な調査の依頼を受けた主人公の私立探偵は…

摩訶フシギな未体験ゾーンを、1話完結式で描く『トワイライトQ』第2弾。毎回違う監督を起用するというこのシリーズ、今回は押井守監督作品なのだ。押井守といえば、『うる星やつら・ビューティフルドリーマー』以来、『天使のたまご』、『紅い眼鏡』と、現実と虚構と夢が交錯した世界を、憑かれたように描いている。この『迷宮物件』も、そんな路線の延長線上にあって、複雑にいり組んだ迷路のような物語が楽しめそうだ。

美術監督には、『オネ

アップテンポの展開がマル

冒頭の、新宿の高層ビル街に巨大宇宙船が出現するシーンから、たたみかけるような展開で、ラストまでイッキに楽しませてくれるストレートな娯楽作だ。地球がまっぷたつに割れてしまうという場面など、とにかく大じかけのスペクタクルが満載されていて、しかもギャグあり、お色気ありのサービス精神がうれしい。原作は『コミックNORA』に連載中のSFコミックで、アニメーション制作は『夢幻紳士』を手がけたスタジオぎゃろっぷがあたっている。全国主要都市で、7月中旬から劇場公開もされる。


▲謎の美少女リプミラ(左)の悩殺プロポーション もマルです

マップス
◆7月21日発売予定　53分　日本コロムビア　10800円　監督／早川啓二　脚本／寺田憲史　キャラデザイン・作監／辻初樹　原作／長谷川裕一

エミのコンバットスーツ姿にコーフン⁉

「クリィミーマミ」「パステルユーミ」「マジカルエミ」そして「魔法の妖精ペルシャ」の主役4人が夢の競演！　これだけでもファンは狂喜だけど、4人娘がレオタードをはじめ大胆なコスチュームでせまるとなれば、思わず鼻血も出るってもんですよ。ストーリーは劇中劇の構成になっていて、彼女たちがTVのSFアクションドラマに出演するという設定。そのドラマの中で、4人は国防省からエイリアン退治を頼まれて(笑)ハデな演技を披露するというわけ。オリジナル新作ってことで、マミ役の太田貴子ちゃんの声がまた聞けるというのもうれしい。


▲ペルシャ(左上)、マミ(右上)、エミ(左下)、ユーミ(右下)

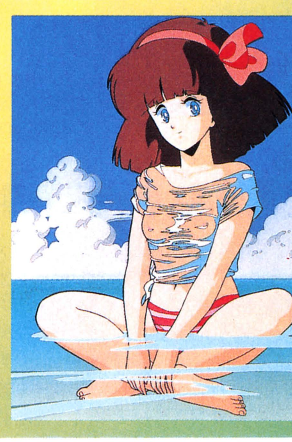
魔女ッ娘クラブ
◆7月28日発売予定　45分　ネットワーク　8800円　演出・絵コンテ／富永恒雄　作監／高木弘樹

Cream Lemon　幼女から年頃少女まで、なんでもあり！

新シリーズになってからも、アダルトアニメ界を独走し続けている「くりいむレモン」の新作が一挙に2タイトル発売される。まずは『ゆめいろバニー』で、これこそ真性ロリコンファンが待ち望んでいた作品といっていい。写真のウサギ耳の少女ミルクは、不思議の国からやってきた魔法を使う白ウサギ。セリフの代わりに、耳の動かしかたで感情を表わすよう演出してあって、なかなか芸も細かい。もう1本の『サマーウィンド』は、正統派美少女ファンにぜひおススメの作品。顔はあどけないけど、やることはハードなのだ。なお、両方とも制作はAIC。



ゆめいろバニー
◆7月10日発売予定　25分　フェアリーダスト　9800円　登場キャラ／ミルク・レイコ



サマーウィンド
◆7月30日発売予定　25分　フェアリーダスト　9800円　登場キャラ／美奈・陽

アミスの翼』の小倉宏昌があたり、押井世界を深めるための、浮遊感あふれる背景などを生み出している。『紅い眼鏡』での哀愁ただようテーマ曲が印象的だった、川井憲次が、シリーズ前作に続いて音楽を担当するのも見のがせない。押井世界はどこにたどりつこうとしているのだろう!?

トワイライトQ 迷宮物件
◆8月発売予定　30分
ネットワーク　9000円
監督・脚本・絵コンテ
演出／押井守

裏時空戦士・やまざき拓の OVAシンドローム

「A子2」イマイチ

さて、今月のメインディッシュは、予告どおりの「プロジェクトA子2」。チャートでの登場はまだだけど、すぐに上がってくることだろう。

B子の父・大徳寺光を交えた、宇宙争奪合戦というのが大筋なのだが、前作ほどのパワーが感じられなかった。

キャラの活動範囲が前回に比べて狭かったというのも理由の一つだが、いちばんオソマツだと思ったのは終わりかた。各キャラのアフターケアがなっとらん!!

前はA子B子C子はもちろん、脇役キャラが一様に顔をのぞかせて、それなりのまとまりを見せていたのだけど、今回の「2」はA子、C子が仲よくプールへ向かうところを、B子が待ちかまえているという部分だけ。——前のプロットをそのまま踏襲していたこのカットそのものは良かったんだけど、これだけで終わっちゃったというのは……ネェ。やっぱり腰骨折った大徳寺光のなれの果てとか、ちゃんとやってほしかったですよ。

で、ラストで拍子抜けしたあとのオマケ、これのまあしつこいこと。こんな時間があるんだったら、ラストをしっかりカバーしてほしかった。

以上、「A子2」はイマイチ！　と思ったのでした。「ダーペア」は映画館に行く金とヒマがなくて、ビデオ待ちになってたんだけど、やっぱりビデオでの楽しみは、隠れキャラ探し。52分付近のシーンでスゴイのがいっぱい！(下欄外参照）ドラマも◎でありました。——ではお時間。また来月！

順位	得点	タイトル	作品製作	登場回数
1	6,190	ダーティペア(劇場版)	日本サンライズ	3
2	4,925	超獣機神ダンクーガ	東宝／葦プロ	4
3	4,550	妖獣都市	マッドハウス	4
4	3,995	マシンロボ クロノスの大逆襲	葦プロ／ユーメックス	4
5	2,610	湘南爆走族II	東映／少年画報社	4
6	2,500	新くりいむレモンPART3	フェアリーダスト	3
7	1,925	バツ＆テリー	日本サンライズ	4
8	1,695	重戦機エルガイムIII	日本サンライズ	3
9	1,410	新くりいむレモンPART2	フェアリーダスト	4
10	805	ドラゴンボール(劇場版)	東映ビデオ	2

5月オリコン調べ

角川アニメ通信

いよいよ快調！ 角川アニメの優(スグレモノ)の面々

いよいよ『新歌舞伎町ストーリー花のあすか組！』の発売だ。とにかく見よう。TV、映画を予想し、配役を考えつつ見よう。なかなかの出来ばえを保証！　一方「火の鳥・ヤマト編」のほうも製作快調。こちらも楽しみにしてようね。さて、東宝ビデオでは「ヤマト編」ビデオ化を記念してプレゼントを企画している。詳しくは『NEWTYPE』『ビデオでーた』『ザ・テレビジョン』を参照しよう。AVセットをはじめ豪華賞品がキミのものだ！



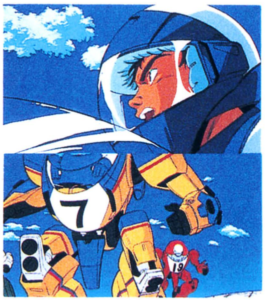
火の鳥・ヤマト編
◆8月発売予定　48分　東宝ビデオ
予価12800円



花のあすか組！
◆6月12日発売　48分　東映ビデオ　12800円

日本初3Dアニメの登場だ！

『機動戦士ガンダム』をはじめ、多くのロボットアニメを制作してきた日本サンライズが、日本ビクターと組んで3D立体アニメに挑戦。バイクとロボットが合体したFXというマシンのド迫力の走りが、3Dのダイゴ味を楽しませてくれる作品になっている。演出、脚本、キャラ設定などは『Zガンダム』のメインスタッフで占められているので、ドラマ的にも期待を裏切らない出来だ。ちなみにLDの場合、3Dソフトは3D機能のないハードでは見られないが、VHDは平面映像で見れるよ。



◀3Dで見せられないのが残念だけど、レースシーンは圧巻！

デッドヒート
◆7月21日発売予定　29分　日本ビクター　6800円（VHD）　演出／川瀬敏文

★ムギといかれたモニターのシーンでチェック!!　●ガンダムのデータ　●土器手氏(?)のラクガキマンガ　●安彦Ver.のダーペア　●クラッシセージョウ　●高千穂遥のサイン　●安彦氏の♀キャラ（名前わかんない……）　●謎のレーサー(?)→スタッフの誰か？

MOVIE-CUBE

はやくも映画界は、ひと足先に夏休み突入。頭の中も一足先に夏休みにしちゃおう！

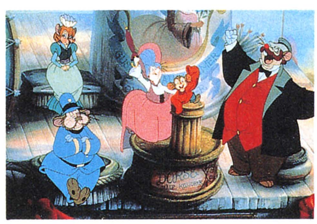
スピルバーグが、今度はアニメに挑戦！



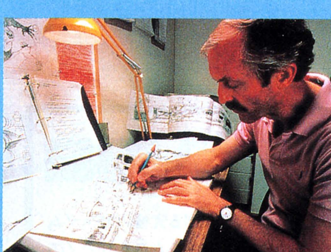
▲自由の新天地アメリカで、離ればなれになった家族を探すファイベル

サスペンス、ＳＦ、コメディ、シリアスなドラマと、あらゆるジャンルに挑戦してきたスティーブン・スピルバーグが、ついにアニメ映画を完成させました。しかも、彼が愛するディズニーで修業を積んだ一流スタッフの手を借りてというのだから、期待を裏切ることは絶対にナイ。そのなめらかな動きと豊かな詩情は、まさにディズニー・アニメのものです。

時は1885年。フロンティア・スピリットにあふれる人々が、夢と希望と自由を求めてアメリカをめざした時代。ヨーロッパ各地のネズミたちは、アメリカには猫がいない、というウワサを信じてアメリカへ渡ります。そんななかに、ロシアをあとにしたマウスクビッツ一家もいました。ところが、長い船旅もあとわずかというところで、嵐に遭い、末っ子のファイベルは海に放り出されてしまいます。でも、ファイベルはあきらめず、1人、家族を求めてアメリカを旅するのです。まさに、その姿こそ、フロンティア・スピリットの象徴という気がします。



◀R・ロンシュナットとJ・イングラムが歌うテーマ曲もヒット



◀手描きのセル画だけで10万枚以上。2分間分のセル画を積んだだけで2メートル近くなってしまう。

そんなファイベルの愛と冒険のファンタジーを、実際にスクリーンに描き出したのは、ディズニー・プロ出身のドン・ブルース。時代の流れに、ディズニー・プロも逆えず、正統派アニメから離れつつあることにガマンできず独立。短編アニメを自主製作していましたが、'82年に初の長編アニメ「ニムの秘密」が完成。これが、スピルバーグの目にとまり、今回のプロジェクトが生まれたのです。

正統派アニメは、セル画の枚数が多くなるため、時間とコストがかかり、嫌われているようですが「アメリカ物語」を観ると、最新のコンピュータ・グラフィックスを駆使したアニメとは違う温かみや味があって、ホッとしたりします。

また、メロディアスな音楽が、さらに雰囲気をレトロに盛り上げています。

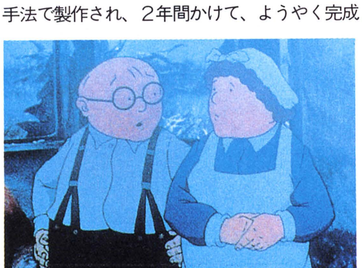


アメリカ物語

●7月25日より、渋谷東急、丸の内東映パラスほかで公開。併映は「いたずらドック」。

原爆の怖しさを淡々と描いた問題作

「さむがりのサンタ」や「スノーマン」などの世界的な絵本作家、レイモンド・ブリッグスの「風が吹くとき」のアニメ化作品で、古典的な手法で製作され、2年間かけて、ようやく完成されたものです。今月1月に、まずロンドンで公開され、現在、ヨーロッパ各地で大きな話題です。



▲ 政府のいうことを信じすぎ、知識がまるでなかった



◀デビッド・ボウイの歌うテーマ曲が、優しい絵に不思議とマッチしている。

内容は核爆弾を取り上げていますが、その語り口は淡々としていて、それだけに説得力があります。

イギリスの片田舎で、静かに平穏な年金生活を送っているジムとヒルダは、素朴などこにでもいる平凡な老夫婦。ところが、ある日ジムは核爆弾が落ちるらしいというニュースを聞き、政府発行の簡易シェルターの手引きをもとに、シェルターづくりを始めるのです。そんな夫にヒルダは「鉄カブトがあれば大丈夫よ」と笑うのに……。やがて一瞬の閃光がすべてを破壊。2人は生きのびはしたが、いつしか2人の体に微妙な変化が表われて……。

怖がってばかりいるから、案外、核に対する知識はうすっぺらなのかもね。

風が吹くとき

●7月25日よりシネセゾン渋谷、梅田コマシルバー、7月26日より有楽町朝日ホールほかで公開。上映館の問い合わせは各地の朝日新聞社へ

2000トンの砂が、襲いかかる



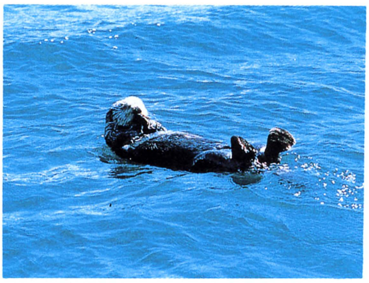
▲原作者の楳図かずお先生も、警察官ルックに身を包みゲスト出演。

一瞬の閃光と凄まじい地震のなかで、199人の生徒をみちづれに学校が消えた。いったいどこへ行ってしまったのか？　未知の世界に放り出された生徒たちは、教師は、そして残された家族は？

昭和50年度小学館漫画賞に輝き、コミック全11巻で600万部という超ベストセラー「漂流教室」が、ついに映画になった。監督は、ヤングに圧倒的な人気の大林宣彦。ＳＦＸを駆使して楳図ワールドをスクリーンいっぱいに展開する。

漂流教室

●7月11日より、全国東宝洋画劇場にて公開。今井美樹の歌うテーマ曲「野性の風」が印象的。



◀主役のメスラッコ・エミの声に斉藤由貴。美しいメロディはフランシス・レイ

ラッコ物語

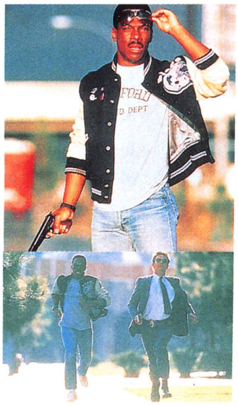
●7月25日より全国東宝洋画系劇場にて公開。

母を突然失ったラッコの運命は

夏休みになると、必ずと言っていいくらい登場するのが、動物ものの作品だけど、今年は、まずは一世を風靡した人気者・ラッコがスクリーン・デビューです。

アラスカの大自然の中で、9ヵ月にわたる長期ロケのフィルムを、たんなるドキュメントではなく、ストーリー性のあるドラマ仕立てに編集しています。母と子の深い愛情、子育て、子別れの儀式など、海版「キタキツネ物語」というカンジです。

全米2,326館で大ヒット中！



▶今、もっともギャラ高のスーパースター。エディ・マーフィ

型破りのスーパー・コップ・アクセル刑事が、またまたやって来ましたビバリーヒルズ。今回はアルマーニのスーツを着たり、フェラーリを乗り回したり、かなりオシャレにキメてます。

もちろん前作同様、歯切れのいいテンポと痛快アクション、そしてノリのいい音楽と3拍子そろってバッチリ！

ビバリーヒルズ・コップ2

●7月11日より、丸の内ピカデリー1ほかで公開。

おなご先生がやって来た！

瀬戸内海に浮かぶ小豆島を舞台に、岬の分校にやって来たおなご先生と、12人の子どもたちとの心の交流を、ほのぼのと描いた壺井栄のベストセラー小説の再映画化です。

日本映画にしては珍しく、撮影に10ヵ月を費し、小豆島の四季折々の美しさを見せてくれます。また、子どもたちは東京と小豆島の混成ですがどの瞳のキラキラ輝きは同じ。



▲洋服を着て自転車に乗ったおなご先生に、村の人々の視線は冷たかった。でも、子どもたちは…

しみじみの贈り物 二十四の瞳

●7月11日より、全国松竹系劇場にて公開。昭和29年以来、2回目の映画化です。

“A2計画”って、何!?

ジャッキー・チェン映画の最高傑作と絶賛された「プロジェクトA」から3年。さらにパワーアップしたスケールと構想で、続編がいよいよ公開だ。ジャッキーは監督、主演、原案、武術指導と例によって1人4役の大活躍。新しいウルトラC級のアクションも披露してくれるゾ！

今回の敵は“西環(サイワン)の虎”と呼ばれる暗黒街のボスと、それと結託する警察長官だ。



▲アクションのみならず、今回はシャンデリアの下でダンス・シーンも披露するジャッキー

プロジェクトA2 史上最大の標的

●7月25日より、日比谷映画ほかで公開。香港映画史上初の1億HKドルを投入。

おかあさん、好きだよ



◀父は「正しいと思うことをやれ」と

母の体が弱かったため、生まれてすぐ乳母にあずけられて育った次郎は、6歳の年に親元に戻されるが、父とも母とも、なかなか心が通い合わなかった。乳母のところで自由に育った次郎にとって、息苦しいばかりだった。4年、5年と時は流れ、ようやく実家になじんだ頃、次郎を可愛がってくれた祖父が死に、その看病疲れで母が病床に。おまけに一家は破産した。母を看病するうち、2人の心に愛情が通じるようになるが、それもつかの間のことだった。

次郎物語

●全国東宝系劇場にて公開中。これが4回目の映画化。

VIDEO DE MOVIE

未来も過去も天界も下界も∞

去年公開され、ドトウの絶賛をあびたテリー・ギリアム監督の「未来世紀ブラジル」。その彼の前作がこの「バンデッドQ」(原題「タイム・バンデッツ」)だ。

マンガ家にしてアニメーター、ギャグライター（モンティパイソン・グループ）にして脚本家であるギリアムならではの、1コマ1コマへの情報密度の非常に濃い映像は、「未来世紀ブラジル」以上といえる。基本的には、少年を主人公にしたタイム・トリップものなんだけど、そのめくりめくる歴史の名シーンがすさまじい。原始時代、ギリシア文明時代、ナポレオンの時代、ウィリアム・テルの時代などなどと、コビトとともにめくりめくって、最終的には封じられた悪魔の領域に至る。そこであわやという時に……。音楽はマイクモラン＆ジョージ・ハリスン。

4月発売分からドルビー・サラウンド版になって、再発売されてます。



▲『バンデッドQ』(111分) 16800円
東北新社／キングレコード

お流行りデータバンク

近頃、なにかと話題になる少年少女のお流行(はや)りもの。今月は、かつての切手収集のブームを超えるといわれるテレカに挑戦！



テレホンカード、その傾向と対策!!

なぜ由貴が30万円!?

空前のカード社会をむかえて、その最小単位としてなのか、テレホンカード(略してテレカ)・コレクションが、ブームを超えて、ホビーの一分野として定着したといわれる。なんせ、わずか額面500円のカードが、30万円の値をつけたと聞けば、誰でも「ひょっとしてオレの持ってるテレカも!?」とチェックを入れたくなる。

本ＯＤＢ(お流行りデータバンク)取材班では、「なぜ!? 斉藤由貴（卒業）のみが30万円もの値をつけたのか？」「ひょっとしてあの顔から不思議な念波が出てるからなのではないか？」「またそんなふうにアイドルのテレカが値を上げるなら、その傾向と対策を分析し、本誌読者にひともうけさせようじゃないか！」と企画を立てたわけである。

そして、ＯＤＢ取材班は、テレカ博士・松田英孝氏（テレカ収集家協会会長）に、そのヒミツをうかがってきたのである。

テレカ必勝3ヵ条！

「斉藤由貴（卒業）」が異常人気なのは、まずＮＴＴじゃなくて電々公社のものだったからですね。公社の初期のものというのは、マニアでも実物を見た人が少なかったんです。それと、斉藤由貴の人気が高くなったこと、(卒業）がデビュー曲だったことですね。もひとつは、レコード会社がキャンペーン用に業界に配ったものだったからです。一般には手に入りませんからね」

なるほど。やはりデザイン、写真の良さもあるけど、希少性が重要なわけだ。しかし、そうするとどうしても①初期電々公社のもの、②業界プレミアムのもの、③トップ・アイドルのものになり、せいぜい③を予想するぐらいで、あとの①②は一般人や初心者には手が届かないことになる。

「すでに値が上がってしまったものについては、結果論としてそういえるかもしれません。基本的にテレカの相場は、需要と供給によって決まってきますから。でもさらに私が言いたいのはコレクターが増え続ける限り、テレカ市場は、まだまだ上昇し続ける、ということなんです。テレカはまず実用品であるし、デザインできるものですよね。よく言うんですが、〝薬師丸ひろ子の切手はないが、テレカ（フリー）はある〟ってこと。そして同じ大きさで整理しやすいってことが、コレクターをまだまだ増やすとみる要因です。詳しくは、『テレコレ』(オレンジ出版）に私が連載している記事を見てください」

うむ、カード社会はまだまだ拡大するし、それはそのままコレクター人口を増やし、価値も上げるということらしい。では、そろそろ具体的な〝傾向と対策〟を御教示いただこう。

「チャートを見ればいいんですよ。2位、3位は共に『月刊明星』の読者プレゼントなんです。集英社、小学館はやりかたがうまい。要注意(チェック)です。それと4位にきてるグリコ。この桃子や21位にきている聖子のものは、販促用の業界向けだったけど、つい先頃、プリッツの新製品発売記念でテレカが当たるキャンペーンをやったんです。これなんかもねらいめ。なんでもテレカ業者が買い占めしたって話もあるくらいでして(笑)」

さて博士から見て、アイドルの名前でいうと、どのへんを注目してるのだろう？

「私はアイドルのことは、さっぱりわかりません。ただテレカ市場の動きから言えるのは、薬師丸ひろ子、伊藤麻衣子、早見優はもうこれくらいが頭うちでしょう。今、上昇気流にあるのは、南野陽子、西村知美、後藤久美子、荻野目洋子あたりですね」

ということだ。アイドル・テレカ市場は、微妙にアイドルの人気株価を示してくれるわけだ。さあ、キミもこの〝傾向と対策〟をもとに、コレクションにはげもう!!

フリーカードランキング(アイドル編)

1位	119	斉藤由貴（卒業）
2	930	中森明菜（月刑明星）
3	928	小泉今日子（月刊明星）
4	714	菊池桃子（グリコポッキー）
5	491	柏原芳恵（エメロン石けん）
6	28	松本伊代（東レ）
7	16117	南野陽子（少年マガジン）
8	887	西村知美（九州朝日放送）
9	449	中山美穂（C）
10	1889	薬師丸ひろ子（ＮＴＴ）
11	10239	中山美穂（週刊明星）
12	678	岡田有希子（東レ）
13	612	薬師丸ひろ子（東芝ＥＭＩ）
14	264	岡田有希子（月星化成）
15	950	薬師丸ひろ子（ニッポン放送）
16	165	若林志穂（テレフォンキッス）
17	148	伊藤麻衣子(カルピスソーダ)〔公社〕
18	174	富田靖子〔公社〕
19	208	石野陽子(テディボーイ・ブルース)
20	9726	中山美穂（ロッテ）
21	133	松田聖子（グリコポッキー）
22	6029	中山美穂（クローズアップ）
23	6747	本田美奈子（そそって）
24	10237	中森明菜（週刊明星）
25	10241	松田聖子（週刊明星）
26	238	森田まゆみ（予感）
27	1100	薬師丸ひろ子（東芝ビデオ）
28	30	斉藤慶子（パナファクス）
29	1111	小泉今日子（カルディア）
30	1941	薬師丸ひろ子（東芝コア）

●上の表は、『テレカ収集５月号』のランキングを元に、編集部が再構成したものです。左から順位、カードNO.名称。



撮影／堀内秀昭

テレカ収集家協会・会長／松田英孝氏

昭和13年高知市生まれ。小学４年から切手収集をはじめ中国切手、現行切手を専門に収集し、53年には全日本切手展銀賞(郵政省主催)を受賞する。60年１月よりテレカ収集をはじめ、ミニコミ「テレカ収集」を発行する。(６月現在通巻30号）本業は某大企業のエンジニア。なお自らが会長を務めるテレカ収集協会は、パルコとともに87年第２回テレカ大賞（ＮＴＴ、公社、フリー）を主催する。６月末には「'87テレホンカード・カタログ」(徳間書店）もだした。

矢印の方向にお入れ下さい　0 1 5 10 50



¥170,000
⬅斉藤由貴(卒業)。"瞬間最大風速"30万円の値がついた超人気カード。17万円はまだまだ安い!?



¥24,000
⬆薬師丸ひろ子(わたし生きTEL)これはよかった、よかった。



¥170,000
⬆中森明菜（月刊明星）5月度の評価では、とうとう(卒業)と同額に！



¥49,000
⬆岡田有希子（月星化成）有希子モノの最も古いテレカ。入手難。



¥24,000
⬆本田美奈子（週刊明星）今後の人気がテレカの価値を決める。



¥150,000
⬆小泉今日子（月刊明星）『月刊明星』強し！ お友だちになりたいっ。



¥47,000
⬆薬師丸ひろ子（ニッポン放送）またもや薬師丸。さすがはＮＴＴ娘。



¥23,500
⬆早見優（東芝ワープロ）テレカ最多出場娘の初めてのカード。



¥ 90,000
⬆菊池桃子（グリコポッキー）赤丸急上昇。まだまだ上がる!?



¥42,000
⬆富田靖子（公社）やたらガンバリ娘のテレカ第１号。



¥16,000
⬅南野陽子（フジカラー）最近めきめき値を上げているナンノの一枚。



¥56,000
⬆松本伊代（東レ）やっぱりアイドルは伊代ちゃんなのだ。



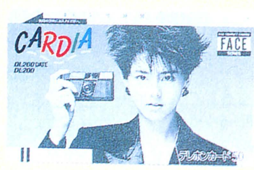
¥42,000
⬆石野陽子（テディボーイ・グルース）なぜかすでになつかしい人



¥15,000
⬆伊藤麻衣子（愛の陽炎）オレンジカードでも人気の麻衣子ちゃん。



¥48,000
⬆薬師丸ひろこ（東芝ＥＭＩ）ベスト30中、最多登場。



¥27,000
⬆小泉今日子（カルディア）同シリーズのうち最も高額で人気の１枚。



¥100万兆円
⬆本誌初のテレカ。すでに編集部にも２枚しか残ってないため、この価格がついた模様。



¥99万億円
⬅本誌特製の麻宮騎亜画伯によるテレカ。まだまだ手に入るチャンス有。

ドラゴンカード50

●上記の評価（未使用）は、テレカ収集協会のランキング（５月度）を元に（一部をのぞく）編集部で構成しましたが、あくまで参考価格です。

VIDEO ビデオプレビュー PREVIEW



特撮版鬼太郎登場！

カランコロンと下駄の音ひびかせ、鬼太郎が初めてブラウン管に登場したのは昭和43年。46年には新シリーズがスタートし、その後10年以上のブランクを経て、現在放映中の第3作目が生まれたのだから、ホント〝♬お化けは死な〜ない〜〞。ところでこの第3作目、最初は特撮ものにする予定だったってこと知ってたかな？ けっきょく、実現はせず、そのかわり「月曜ドラマランド」で実写版が放映されたわけだけど、ウケ狙いの演出だけが目について、鬼太郎ファンにはものたりなかったというのが一般的評価。

で、そんなファンの期待を受けて登場するのが、オリジナル特撮ビデオ『ゲゲゲの鬼太郎 妖怪奇伝』なのである。監督は、〝宇宙刑事シリーズ〞や、古くは『キイハンター』などを手がけている小林義明。『妖怪奇伝』には、鬼太郎と並ぶ水木しげるの代表的キャラ、悪魔くんが友情出演(？)するけど、小林氏は、TV版『悪魔くん』(S41)で助監督をやっていた人だ。なんだか運命的なものを感じますね。特撮監督には、『里見八犬伝』の矢島信男があたり、クライマックスの鬼太郎VS妖怪のバトルシーンで、SFXを駆使するというから期待できそうだ。

キャストのほうは、鬼太郎役に、『誘拐報道』、『月なきみ空の天坊一座』の和田求由君(13)、悪魔くん役に、『うちの子にかぎって』の加瀬悦孝君(14)が挑戦する。この2人をメインに、美女妖怪桜子はじめ20種類以上の妖怪たちがからんで、起伏にとんだストーリーが展開していく。水木氏自身が郵便配達夫役で出演するのも、ファンにとっては楽しみだ。かつてのTV版「悪魔くん」バリのおもしろさを期待していたいね。



▲ロケは、5月中旬から約2週間、秋田、栃木などでおこなわれた

桜子ちゃんて誰だ!?

紅一点の桜子を演じるのは、オーディションで小林監督に選ばれた若村麻由美さん(20)。18の時に、仲代達矢の無名塾に入塾して、ハードなけいこをものともしなかったガンバリ者のお嬢さんだ。10月スタートのNHK朝ドラ『はっさい先生』のヒロイン役！ も決定している。



ゲゲゲの鬼太郎 妖怪奇伝

◆7月10日発売予定 50分 東映ビデオ 12800円 特殊造形／前沢範 脚本／大原清秀 監督／小林義明 アクション監督／金田治

少女趣味の歌詞が意味シンです

本誌特別編集「福袋」で、右手の恋人にも選ばれた秋元ともみちゃんが、レコードデビューしたぞ。曲は、〝星の迷路の中をさまよい歩いていたの〜〞てなぐあいに、ひたすら夢見る少女ノリでせまってるんだけど、線の細い声質ともあいまって胸をくすぐってくれる。どこまでがホンネで、どこからがブリッ娘してるのかよくわかんないところが、またともみちゃんの魅力なわけだ。このレコードをBGMにして彼女のビデオを見るっていう楽しみもできたし、ハダカにならなくても、なにかと楽しませてくれますねェ。



▲ポリドール「少女神話―6・2・8」発売中。B面は「約束よ」

元気娘の肢体にクラッ

山本直樹の人気コミック「ごめんね、Bボーイ」が、オリジナル実写ビデオになりました。で、ヒロインの岸本詩代役をやるのが、この役に合わせて芸名をつけたという岸本詩代ちゃんなのだ。(ややこしい？)。彼女は3895人の中から選ばれたミス・スコラなんだけど、特技がバレーボル、器械体操、水泳と、なかなかの運動大好き少女。高校生の性春を明るく描いたこのビデオは、詩代ちゃんのセクシーなシーンも目いっぱいもりこんであって、ゴキゲンな出来です。



ごめんね、Bボーイ

◆発売中 45分 東映ビデオ 10800円 原作／山本直樹(「スコラ」連載) 監督／赤石敏 撮影／長谷川誠

COLUMN CUBE

なぜか“宇治谷順信氏の出てるTV番組を教えて下さい”という読者のお便りがきた。彼の本業はマンガの原作者なのである！

JOT 全日本オナペットTOP40選考委員会・会長 吊端撃彦（つるはしげきひこ）の オナニー放談



▲「硝子の部屋」（宇宙企画）の浅香美穂ちゃん18歳。Dカップがまぶしい



▲「華淫のしずく」（フリービジョン）人魚の役で登場の河合奈保ちゃんね

快挙！ 川島なお美似の美少女、堂々1位の座獲得!!

今回	前回	TOP10GAL（in Video）	
1	㊊	立原友香	1315
2	1	桂木麻也子	1313
3	㊊	高樹陽子	1024
4	5	中沢慶子	911
5	3	渡辺久美	865
6	2	藤崎美都	839
7	4	黒木香	794
8	㊊	河合奈保	728
9	㊊	浅香美穂	638
10	6	小林ひとみ	599

梅雨である。私、吊端撃彦は梅雨になると、毎年右手の関節がたまらないほど痛くなる。幼少の頃よりなれ親しんだせんずりの疲れが一気に出るのがこの季節なのだ。その痛みを忘れるため、また至上の快感を求めてせんずりをこく。

“馬鹿は死んでも治らない”…日本のことわざはまことに美しく的（まと）を得た発言が多いなあ。

さて、今月は初登場が多いので、よけいなことははぶいて駆け足でいってみたい。

㊊いきなり1位の立原友香、3位の高樹陽子は、小林ひとみ以来久びさに見る大器オナペットであると吊端は断言する！ 立原は八重歯がかわいい、川島なお美似のロリコンフェイスとDカップ、高樹は非の打ちどころがないほど均整のとれた身体にスキモノ風美人顔だ。好みが大きく分かれるところだが、当分はこの二大勢力に期待できるであろう。ちなみに吊端は立原で30回、高樹で21回こきまくった。

8位の河合奈保は、何も考えなくてもすぐわかる河合奈保子のそっくりさん。色白ポッチャリのところは本人に似てるが、顔が似ているかどーかは諸君らの判断にまかせたい。吊端はあえて発言をひかえようと今回は思っている。

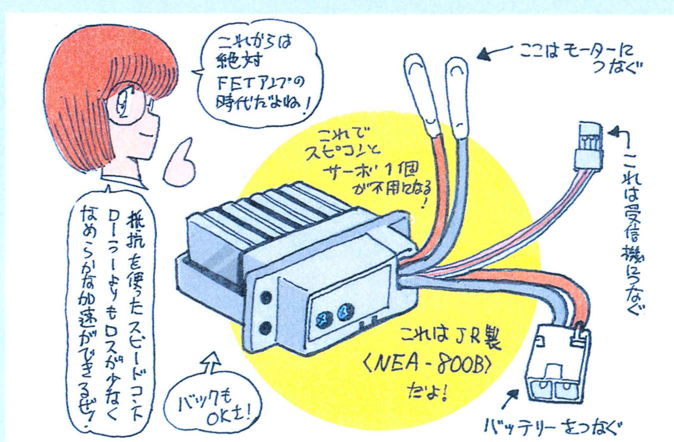
9位の浅香美保。ビデオギャルにしては珍しくショートカットのヘアスタイルに新鮮なものが感じられよう。ちなみに吊端は浅香で3.5回こいた。.5というのは、不覚にも途中でイチモツを握りしめたまま寝てしまった事をさしている。

第8回 雨宮じゅんの RCの友 パワーモスFETに挑戦！

LEVEL3 てわけで、レベル3に突入だ！ 改造にトライするならまずこれだ!!

電動RCカーのスピードコントローラーと言えば、今でもまき線抵抗式のものや接点式などの機械的な方式が主流だ。これらのものはちょうどTVの音量調整のボリュームと同じような原理で、モーターに流す電流を変化させ、速度をコントロールしているわけだが、これではどうしてもロスが出てしまう。そこで最近、急速に注目を集めてきているパワーモスFET（電界効果トランジスタ）アンプを使用してみることをおすすめしよう！

電気的にモーターに流れる大電流をコントロールでき後進もできるFETアンプのついたプロポセットをキットといっしょに買うと経済的でBESTだね。初・中級者でもアンプを使うのが、いまや常識になりつつあるぞ。



RC相談室

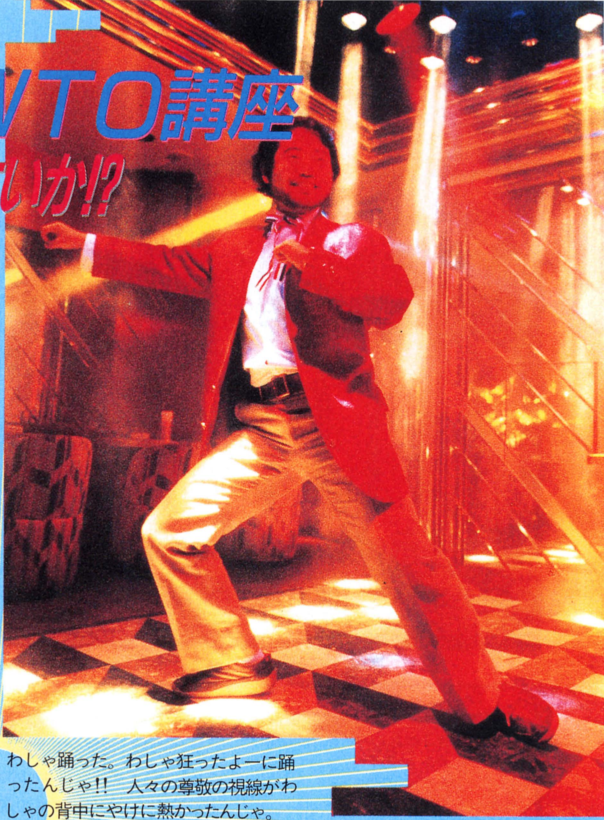
「はじめまして。（中略）LEVEL1初心者向きでタムテックは良いとはいえません。なぜなら部品の数が少なく、次の段階に行くときの差がありすぎるのではないでしょうか。（後略）」〔千葉・畠山忠雄くん〕

おたより、ありがとう。さて、田宮のタムテックはわかりやすさという点においては入門用に最適であると言えます。部品数が少ないことは良いことですし、タムテックの練習は確実に1/10、1/12スケールの本格的RCカーのテクニックの練習になります。（私自身の体験から）他メーカーのキットも紹介してゆくつもりですが、超初心者はやはり田宮の製品から始めるのがBESTだと私は思います。帝商のアルティマなんかはとても良い車ですね。オフロードも回をあらためてやりたいと思っています。

さて、来月はついに第18回タミヤ雑誌社対抗レースに出場！ 乞御期待!!（雨宮）

宇治谷順信(うじたにじゅんしん)の 究極のHOWTO講座

キミもディスコ・キングになってみないか!?



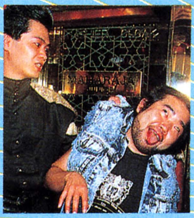
危険な香りが漂う都会の夜、わしゃディスコキングになってセクシーな汗をかいてみたんじゃ。今夜のわしゃ、いつもと違うんじゃ、ベイビー！



●MAHARAJA倶楽部：渋谷宇田川交番前JOWビル9F☎00・496・3763　18時～翌5時　無休



◀赤いジャケットを着こんでえらそーに入ってきた。自信をもって堂々と着こなす、これがディスコ入店のヒケツ!!



◀これがふだんよりちょっとおしゃれな宇治谷ファッションだ。六本木も渋谷も追い払われ、珍しくしょげかえった

やあ諸君！　今月もこりずに登場のわしゃ宇治谷順信じゃ。華の東京のチョンガー暮らしもはや8年、わしゃ1回でいいから六本木のディスコっちゅーとこに行ってみたかったんじゃ。

てなことで今回はあの有名な「マハラジャ」に行ったんじゃ。芸能人も来るとこだと聞いて、わしゃ思わず小躍りしたんじゃ。だが、いざ店に行ったら入り口の店員さんに言われたんじゃ「お客さま、入店は御遠慮ください」……わしゃ、六本木なんて嫌いじゃ!!

しょーがないんで渋谷にある「マハラジャクラブ」っちゅう姉妹店にわしゃ出かけたんじゃ。渋谷ならわしゃだって「マイアミ」でコーヒーを飲んだことがあるんじゃ。わしゃ都会人じゃ。

だがまた入り口で言われてしまったんじゃ。「お客さま……」ええーいバカタレ！　わしゃのどこが悪いんじゃ!!　そう店員さんに問うたら、服が悪いとあっさり言われてしまったんじゃ。

それで今度は思いきり派手な上着にネクタイで行ったんじゃ。そしたらさっき断りよった店員さんも、うやうやしくわしゃを出迎えてくれたんじゃ。



◀調子にのってDJブースをのっとる宇治谷順信

わしゃ踊った。わしゃ狂ったよーに踊ったんじゃ!!　人々の尊敬の視線がわしゃの背中にやけに熱かったんじゃ。

ディスコ・キングの7つ道具

リボン	本来ならばネクタイが望ましいが、ない場合はリボンでも可。ケーキ屋さんのリボンをだいじにとっておこう。
ジャケット	七色のライトに映えるように、思いきって大胆な赤。サーカス団員に間違われてもメゲてはいけない。
シークレットブーツ	ディスコには長身モデルがウヨウヨ。彼らにヒケをとらぬためには見えないオシャレ。シークレットブーツ。
目薬	最近のナンパは頭脳が勝負。真正面からぶつかったんじゃ女は堕ちない。決してヒキョウな技ではない。
ドリンク	ドリンクを差し出し会話のきっかけを作る。ギャルはキレイな色のドリンクが好き。ます酒やサワーは不向き。
エイトフォー	せっかくギャルとチークを踊れても、わきがモチでは嫌われてしまう。わきの下にも気をつかってこそ男。
名刺	手当たりしだい配りまくる。肩書きナシのプライベート用がオシャレ。たとえ日の出荘でも日の出ビルとする。



▲ドリンクにこっそり目薬を入れてしまう、古い人間。



▲目薬ドリンクを差し出して口説くが、まるきし無視!!



▲本気でイヤがるギャルを、腕力に物いわせてモノにする



▲ギャルの腰に手をまわしてチークを踊る、これで完了!!



●プロフィール
JOT公認六段、劇画原作者。1日5時間散歩をすることが日課である。

ミニカー通信

たのむぜ！ トミカ!!

テスタロッサ庵跡

ミニカーのことになれば金銭感覚がマヒしてしまう私にとって、次から次に発売されるヨーロッパ産の高価な新製品は頭痛のタネである。かといって、ミニカー中毒の末期症状におかされている身では、しばらく買うのをガマンするだけですぐ下痢気味になってしまう。こんなふうに私が苦労しなくちゃいけないのも、安価な新製品が少ないからだ。ブツクサブツクサ……そんなわけで、トミカにがんばってほしいと思うのである。トミカといえば、日本が誇る小スケールミニカーのトップブランド。それが今年1月のMID4以来、プッツリと新製品がない。8月までにトラック類4車種が発売されるということでひと安心だけど、なんとか乗用車の方も出してほしいと願うきょうこの頃である。



◀子供からマニアまで幅広いファン層を持つトミカモデル

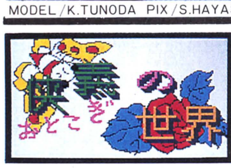
コンバットでキメろ！



MODEL／K.TUNODA　PIX／S.HAYASHI　STYLIST／S.HOBARA

うりゃうりゃー、本誌読者たるもの「メンズノンノ」や「ホットドッグプレス」なんか読むんじゃねえ。あれは教科書ガイドなのである。教科書ガイド見ながら、「現代国語」の〝考えてみましょう〟に答えてるヤツのカッコ悪さを知るキミならわかるはずだ！　わしゃわかった!!　日本男児たる者のファッションの基本は、ディスカウントショップにあり！　そうなのであった。今月もアメ横ファッションにキメた本誌専属モデルの勇姿を見よ！

Tシャツ＋パンツ（1200円)、ボーシ（600円）がアメ横。エア・ガン(1900円)、これがまたよく飛ぶし、当たると痛い。さあ、これでキミもアーバンコマンダーになってみないか？

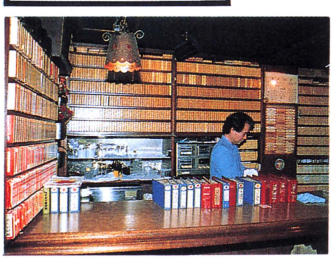


カラオケひと筋､8000曲！

最終回・カラオケマスターの巻

マスターとカタカナで書くには、あまりにも朴訥（はくとつ）。雑居ビル地下の小さな店「アルル」の店長・伊藤輝男さん(53)を語るとき、朴訥という表現が一番ピッタリする。

店にはカラオケが今現在で8000曲あまり。今後も続々と増える予定だ。伊藤さんは客がリクエストした1曲を、8000曲の中からすぐに取り出す。たいていはそらでカラオ(↙)



▲驚異のカラオケ8000曲!!

(↗)ケの番号を覚えている。店が少しヒマなときにじっと虫メガネで暗記しているのだ。

うちはカラオケの店だから、本当にカラオケが好きな人に楽しく歌ってほしい。その人たちに一番のサービスは、曲をそろえそれをすぐ歌えるようにセットすることだ。

ロベタで愛想笑いがヘタなマスターの背中は、仕事を愛する男の哀愁が漂っている。



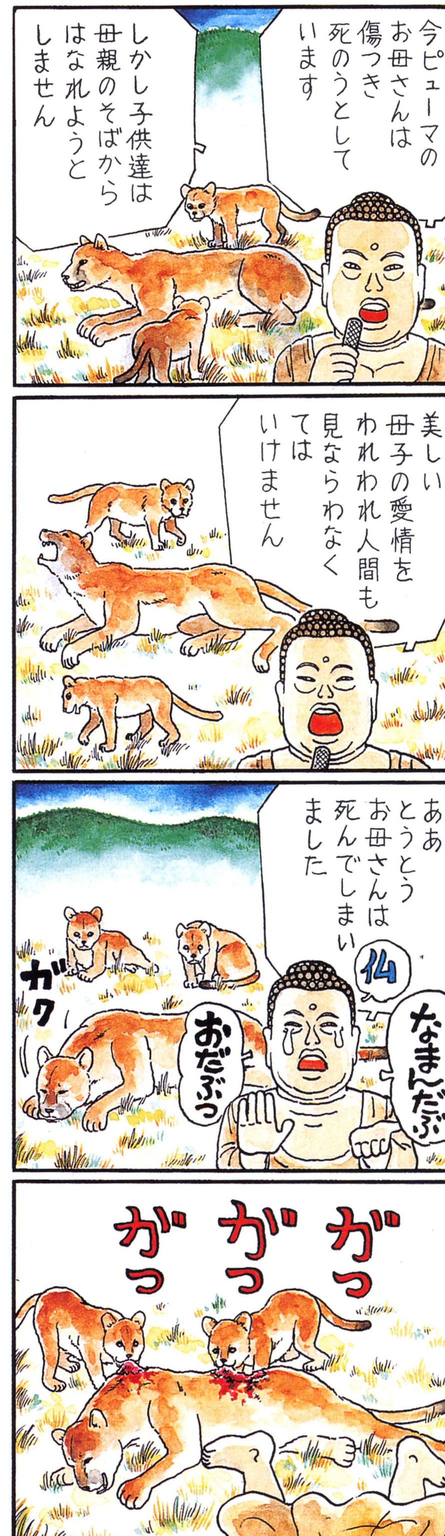
◀笑顔の中にやさしさと厳しさが同居する「アルル」(☎03・354・2088)

PCM BEST 5　やっぱし「ザナドゥ」!!

いよいよ本格的集計の出たPCM(パソコン・ミュージック）BEST10である。ごらんのとおり「ザナドゥII」が「I」もふくめて圧倒的トップ！　レコード化が待望されていたわけである。一時期、ファミコン音楽が、続々とレコード化されたがごとく、パソコン音楽にも「ザナドゥ」化を本コーナーとしては、もーれつに期待したい。パソコン音楽は、組曲なのだ。だから、レコード・アルバムでじっくり聴きこんでみたいのさッ。

1	ザナドゥII(157pt)
2	シルフィード(110pt)
3	ザナドゥ(98pt)
4	夢幻戦士ヴァリス(97pt)
5	ドラクエII(91pt)

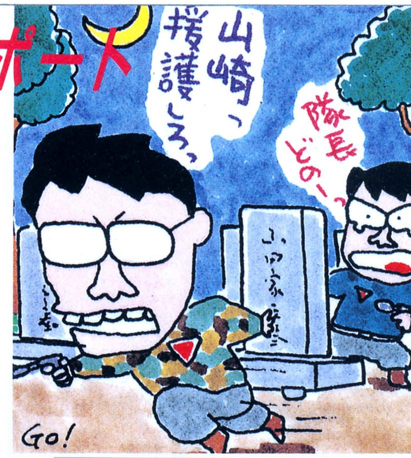
連載マンガ　その4
大仏くん
山松ゆうきち



私は見た!! オタッカーズ・レポート

OTACKER SYNDROME NO.1 小田嶋隆

最近「オタッカーになるにはどーすればいーか?」のお便りが多い。なにも難しいことはないのである。このコラムさえ読めば、キミもオタッカーだ。オタッカー体験談目撃談を今すぐ本コーナーに送ろう!



今回はオタッカー目撃談を書く。

オタッカーを見たのは池袋の雑司が谷墓地。彼らは夜間戦闘訓練をしていた。

なぜ私がそんな時間に墓地のようなところを歩いていたのかというと、人気のない場所を探していたからで、なぜ人気のないところを探していたかというと、女連れだからなのだった。確かに、女の子と歩いていると、いつのまにか暗いほうへと足が向いてしまう。いけない小田嶋ではあった。

さて、彼らは胸に逆三角形の赤く光るバッジをつけ、手には光線銃(※)のようなものを持った、いわゆる戦闘型オタッカーなのだった。

と、その十数人の戦闘オタたちは、二手に別れ、いきなり戦闘モードに入った。ある者は墓石の陰に隠れ、ある者は塀にぴったりと貼りつき、じりじりとカニ歩きをしていた。

「なーにあれ、気持ちわるぅーい」

彼女はこわがっていた。

「オタッカーさ。心配はいらないよ」

私は抜け目なく肩を抱いた。

「ピコピコピコピコピコピコ!」

けたたましい音とともに、1人のオタッカーがうつぶせに倒れた。

「なーにあれ、気持ちわるぅーい」

「オタッカーが死んだんだよ」

私はそう言って、腰に手を回した。

1分ほどすると、死にオタはムックリと起き上がり、再び戦闘モードに入った。

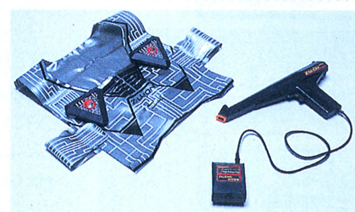
「なーにあれ、気持ちわるぅーい」

「オタッカーが生き返ったんだよ」

などと言いながら私は、ずるい顔をして、彼女を木陰の暗がりに引っぱっていった。

が、そこにはやせたオタッカーが3人、うずくまってわれわれを見上げていたのだ。

※彼らが持っていたのはセガから発売されている「光線銃ジリオン」というものである。光に反応して音を出すバッジと、光線銃がセットになっていて、戦オタの間では密かなブームを呼んでいるアイテムなのだ。



Goちゃんの似顔絵男爵

第1回似顔絵男爵発表!

おーし! おーし! 来ましたね、おハガキが! これで担当のH氏も暑いさなかに放火して回らずにすむというものです。さっそく紹介しましょう。今回の優秀賞はこの橋爪くんの作品に決定しました。こりゃーいいですねえ、そっくりじゃありませんか。もちろん私はこの先生の実物は知りませんよ。ませんが、この首にまで描かれたシワ! それにイヤ味たっぷりな唇。これだけの描写ができるのに似てないはずはないのです。少なくともクラスの中では「お一似てる、似てる」と評判になったと思いますよ。橋爪くんによるとシワを増やし陰険な感じを出すためにつり目にしたということですが、私が、「最初は嫌いな奴から描け」というのは、似顔絵に不可欠なそういう「ちょっとした誇張」が自然にできるからなんです。橋爪くんは絵に矢印で説明をつけてくれたけど、これから送ってくれる人はべつにこだわらなくていいです。セリフなんかも入れたりして好きな放題してください。期待します。



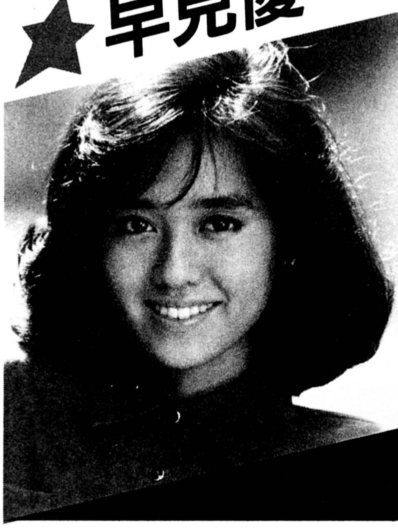
●というわけで、第1回の「似顔絵専科」あらため「似顔絵男爵」に選ばれたのは、奈良県の橋爪研吉君に決定だ! 約束通り本誌のどこかにGO!ちゃんの手によりイラストで登場させるので、写真を編集部「似顔絵男爵係」まで送って下さい。

アイドル・データバンク

IDOL DATA BANKが TAKERUで登場！

コンプティークでおなじみの「アイドル・データバンク」が、ソフトベンダー武尊から、タケルオリジナルソフトとして発売されることになった！ 第1弾はサンミュージック篇！

★早見優



★水谷麻里



★酒井法子



華麗にバージョンアップしたアイドル・データバンク

「アイドル・データバンク」が、バージョンアップし、タケルオリジナルソフトとして発売されることになった。

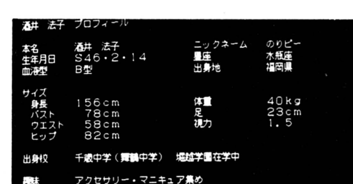
その第１弾が、このサンミュージック篇。登場するのは、早見優、水谷麻里、酒井法子の３名。彼女たちの生年月日や血液型などのデータはもちろん、「歌手にならなかったら何になっていた？」などの質問も増え、彼女たちの全データをキミたちに明らかにしてくれたのだ。

さらに、彼女たちのサインや自筆メッセージもキミたちのパソコンの画面上に表示されるのだ。

そのうえ、「ボーイフレンド度チェック」というおまけもついていて、たとえば「朝食はパンよりごはんとみそ汁だ」などの質問に答えることにより、彼女たちとの相性も診断してしまうのだ。そして、もし彼女たちとの相性がよければ、デジタイズにされた彼女たちが、キミに微笑んでくれるぞ！

また、第２弾もただいま進行中で、シリーズ化が予定されている。

この夏タケル版「アイドル・データバンク」でアイドルと遊ぼう！





このソフトは武尊でしか買えません

TAKERU ORIGINAL SOFT

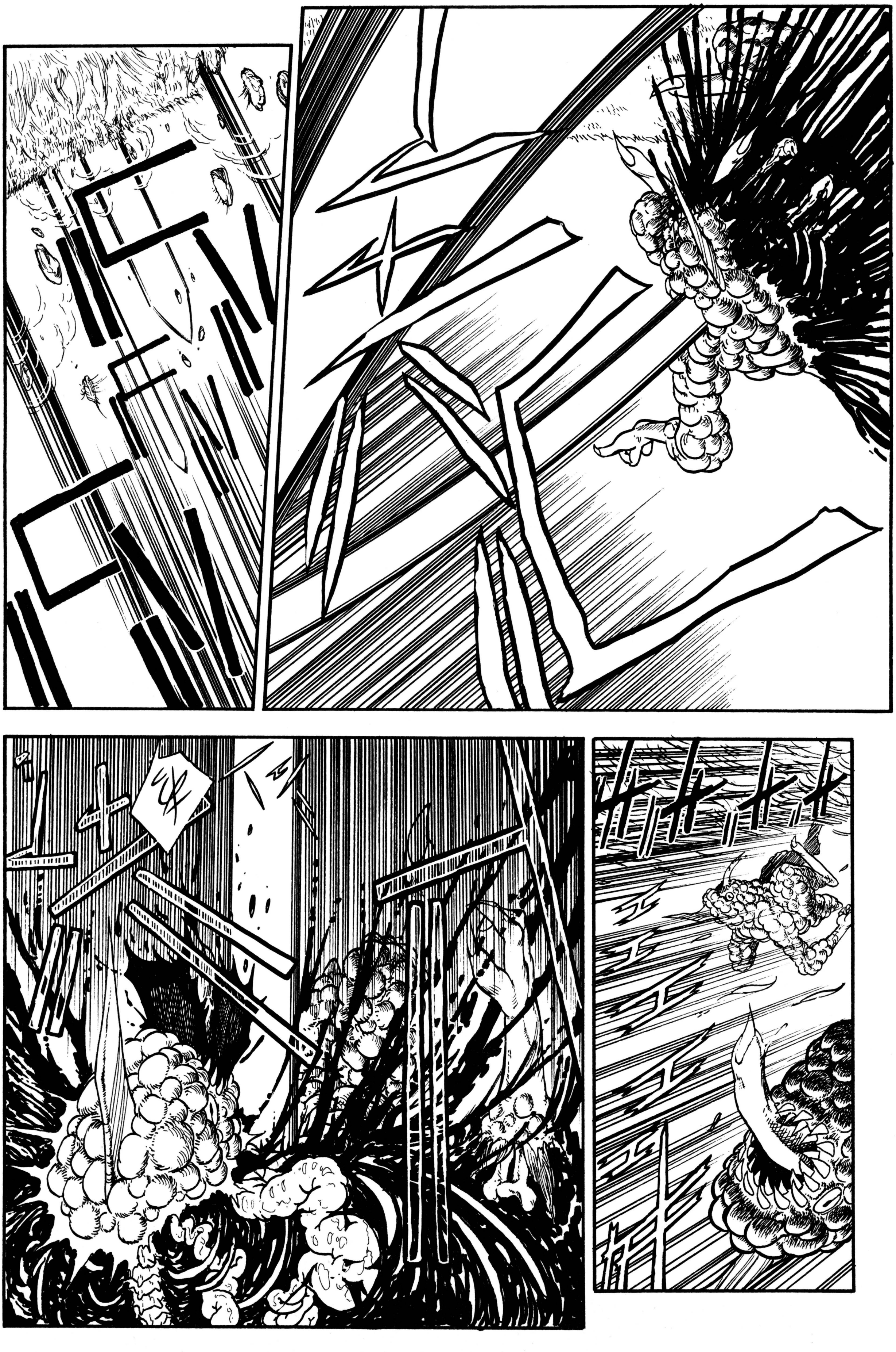
7月中旬発売予定！

予価 2,800円



危ない性格(?)の美剣士にも困ったもんだぜっ!!

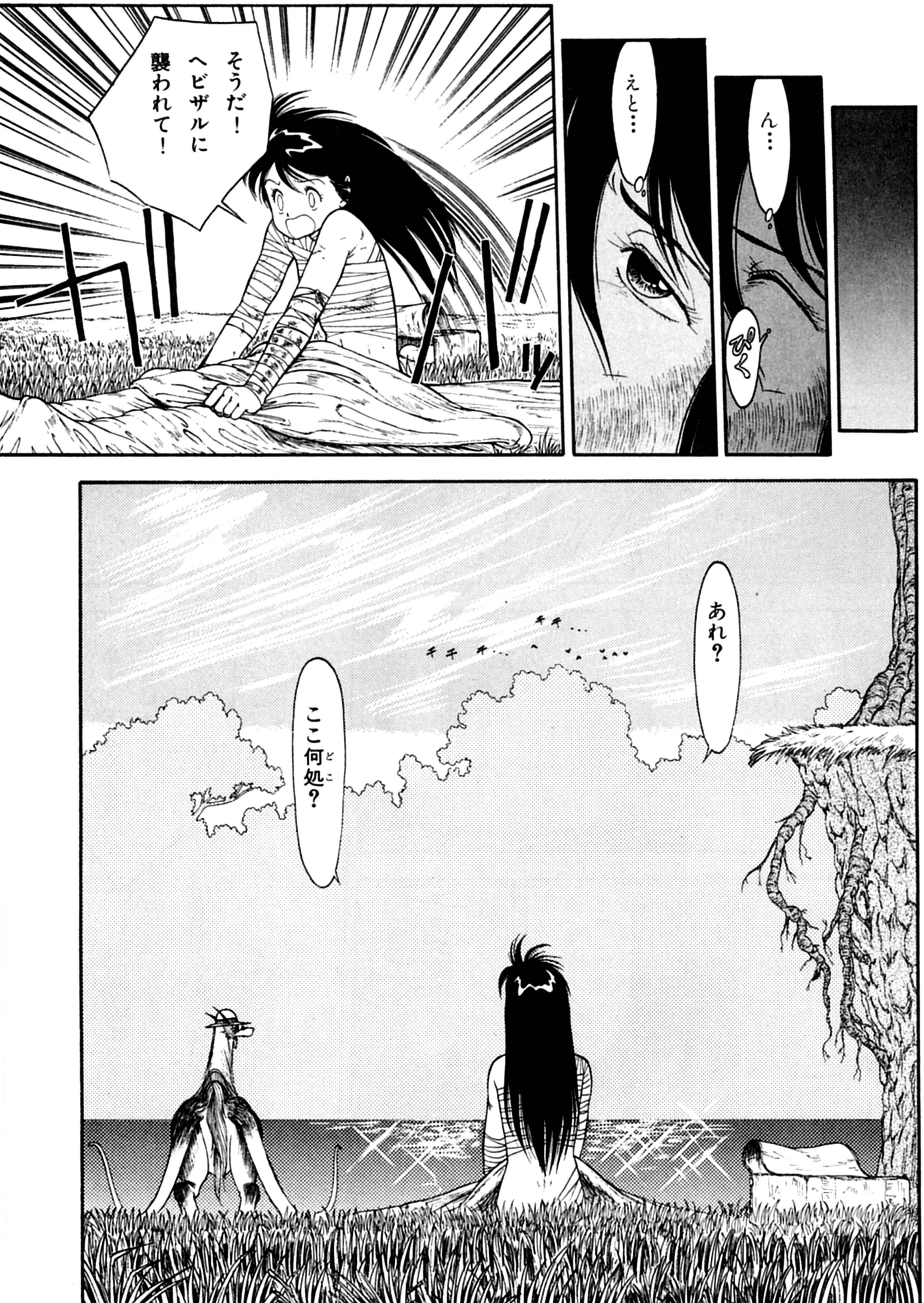

パチン
ボト
ボト
ボト
ボト
うっひゃーーっ
むご〜〜〜っ
殺らなければ
こちらが
殺られていた
わかってます！
でもこんなに
しなくっても…
同じことだ



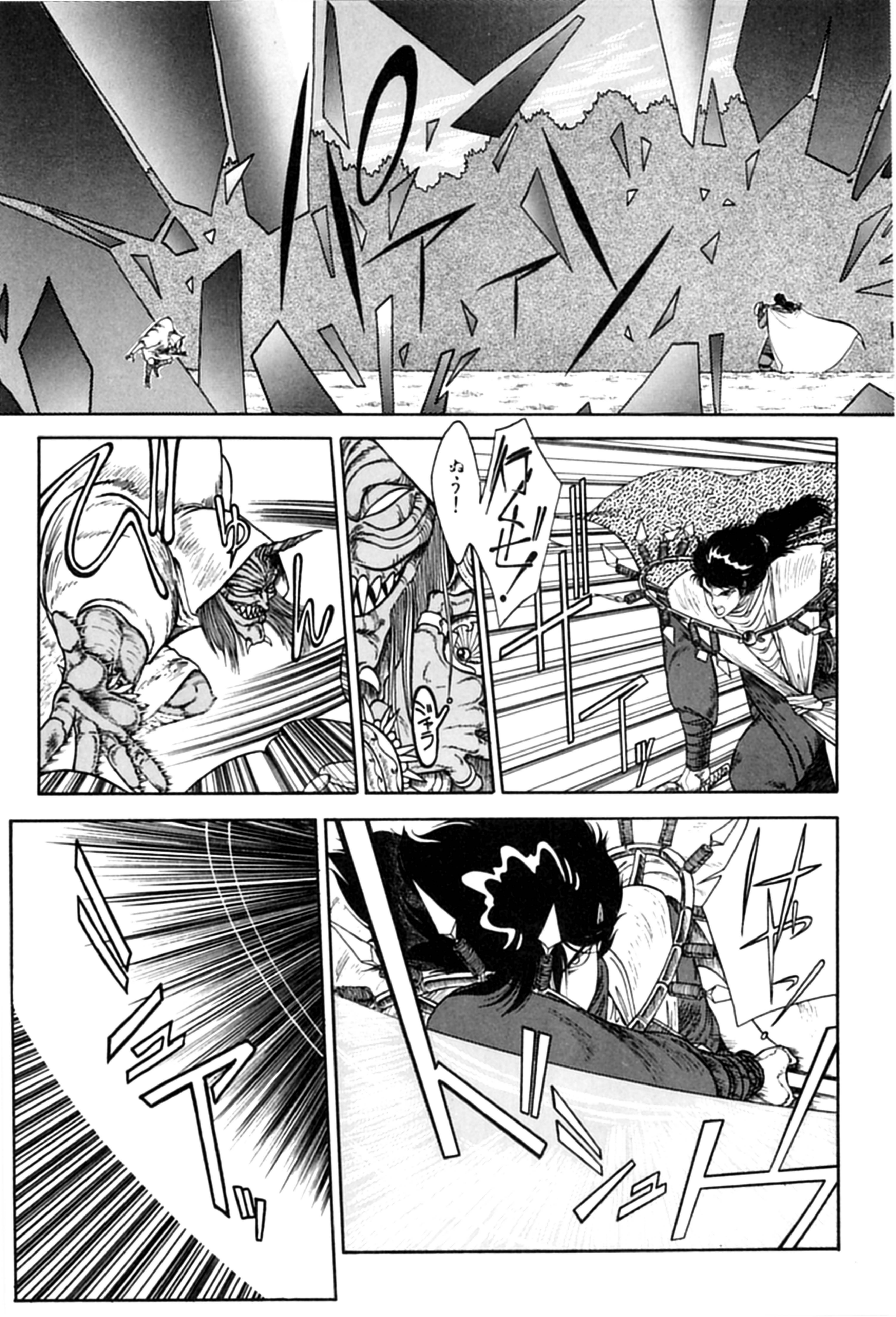

ぴく
!
ひぃいん
ドス
ドス
ドス
ザワワ
ワワワ
な…何?
この雰囲気は…
まさか……
二人きり
だからって…
!


娘 なぜ ヴァイデスと かかわりあう
えっ?
それは私が最後の兵隊で王様じきじき…
えっへん
ドン
やめておけ! むざむざ殺されに行くようなものだ
馬鹿にしないで! 大丈夫です!
むかっ
ごそごそ
パンツをはいている音
甲冑(かっちゅう)はボロボロ 武器も無い 全身傷だらけで 自由がきかない… それでもか?
……エ
しゅん
何もそこまで…
さらに…… アゾルバの城へ近づけば近づくだけ敵は多く強くなる…
一度戦いが始まれば休むひまなどない…


いてて……
体中痛い…
気がついたか
あ
あなたは…
出血は止めておいたが傷はふさがっていない…無理はしないことだ
え?
本当だ手当てしてある
あ! ありがとうございます!
ちっ!しくじったぜ!早く気がつきゃよかった そうすりゃもっとこびれたのに……くそっ!
うるうるうる
こわい手
起きるのだったら服を着たほうが良いぞ…風邪をひく
えっ
服?
そうよね全身傷だらけですもん…
脱がせなきゃ手当てできないもんね…
助けてくれたし怒れないわよね…
カアーッ
あっ…パンツはいてない…


ん…
ぴく
えと…
そうだ！
ヘビザルに
襲われて！
あれ？
チチ…
チチ チチ…
ここ何処？


うわっ!!
ちい…しくじったわ
よもや刀気で切る
とは思わなんだ…
パラ
パラ
むう…
今度逢う時こそ
きさまの命を
貰い受けるぞ…
それまでおのれの身を
守るがいいわ…
逃げたか……



ひゅん
ぬぅ!
ジャラ


たしかに
これだけの数を
相手にしちゃ
やってらんねェな
空間に亀裂がっ!
結界が破られる!…


これはヘビザルを
つぶした技！
しかし岩を砕いたとて同じことよ！
小さく堅くなった分
速度を増して
その無数の破片が
おまえを襲う！


ぐうう……
おのれっ……
めりめり
味な真似をしおって…
死ねや若僧!


いらねえよ！
返すぜっ！
ヒュー
ス・
じわ
ドドッ

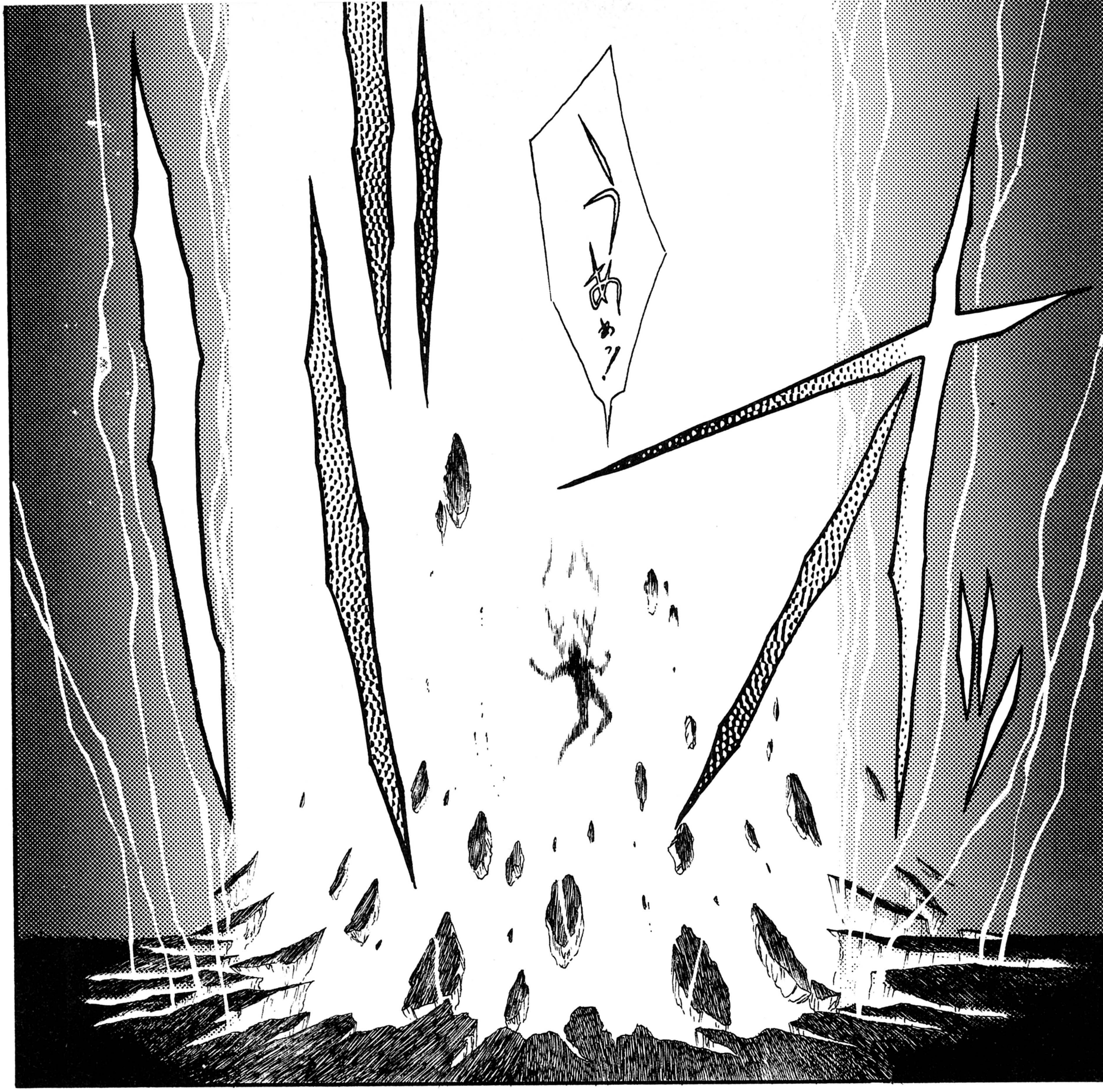
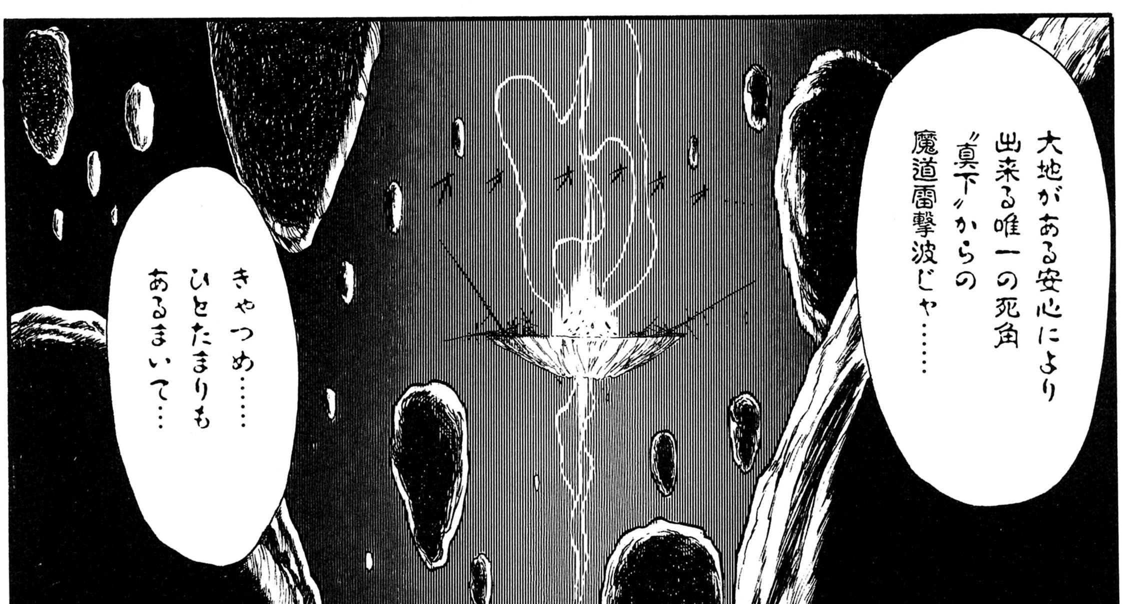

だがな…もう二度目はないぜ！
嬉しいことを言うてくれるわ……
そら！くれてやるぞ！

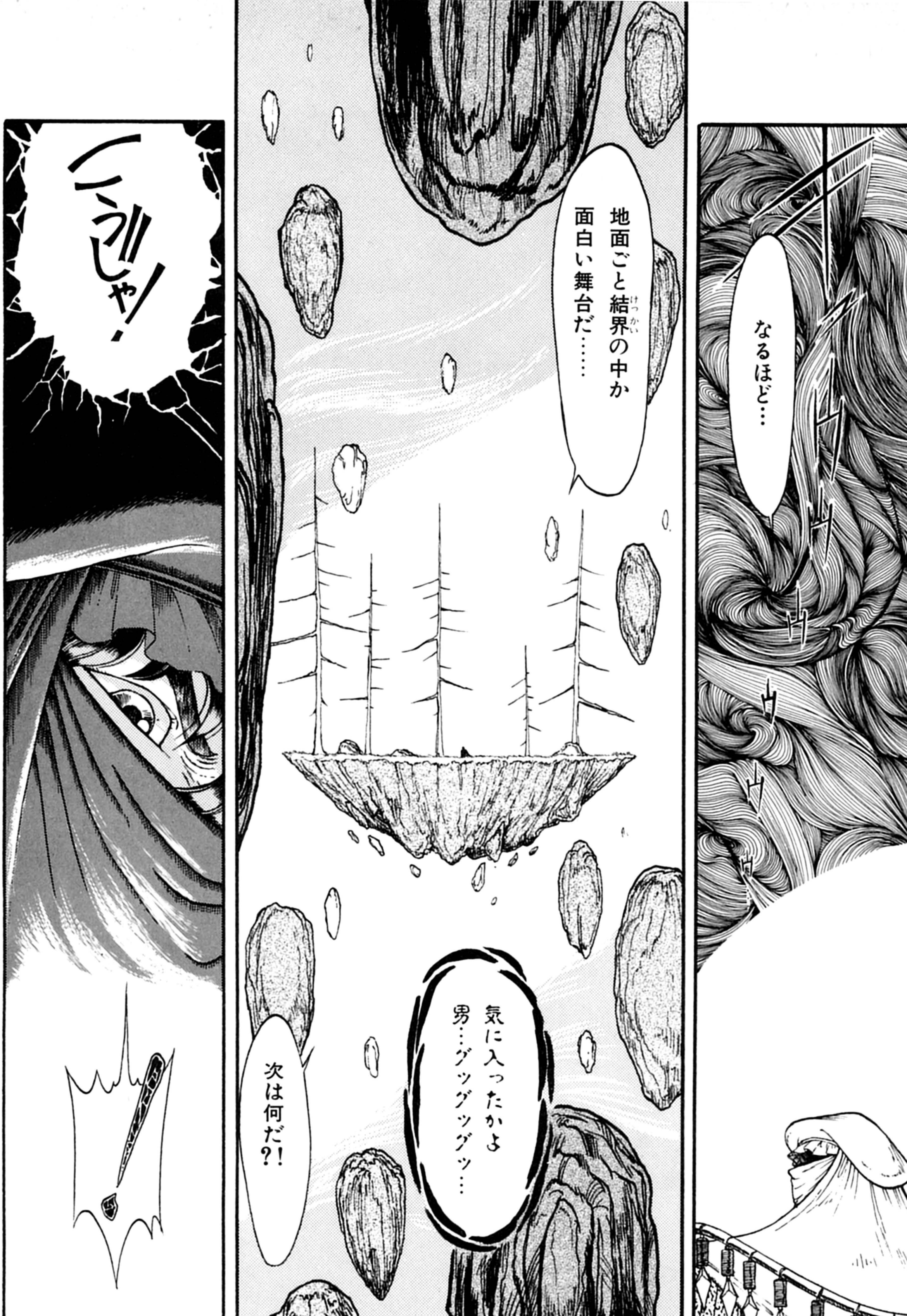


この男は念による自重力で足場となる物ならどの面にも立てるらしい♪



あの娘も余波を喰ろうて死んでおればよいが…
どれ……見てくるかの…
ブス
ブス
ブス
ブス
残念
生きておったわい
はあ
はあ

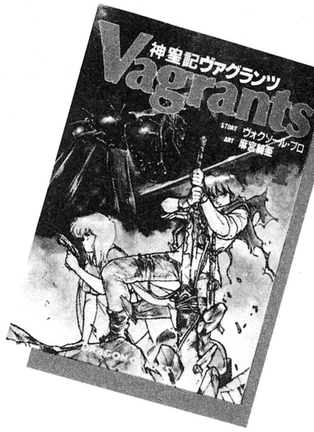

うあぁっ!
大地がある安心により出来る唯一の死角〝真下〟からの魔道雷撃波じゃ……
きゃつめ……ひとたまりもあるまいて…



なるほど…
地面ごと結界の中か
面白い舞台だ……
気に入ったかよ
男…グッグッグッ…
次は何だ?!
くうじゃ!

謎の美形キャラ登場で増々波乱!! 今月も派手だからね〜〜〜っ!!



Directed by CANDY HOUSE



シフトとは、いかなるものか？
汎世界の危機
〈賢者の道〉!?

第1部単行本絶賛発売中!!

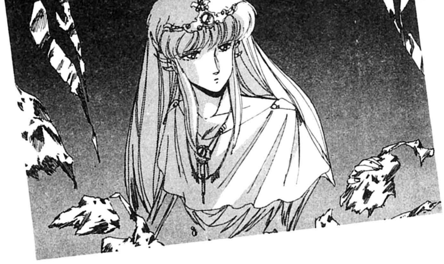
描き下しカラー16ページ。加筆ページ多数

DRAGON COMICS第1弾!!

神聖記ヴァグランツ Vagrants

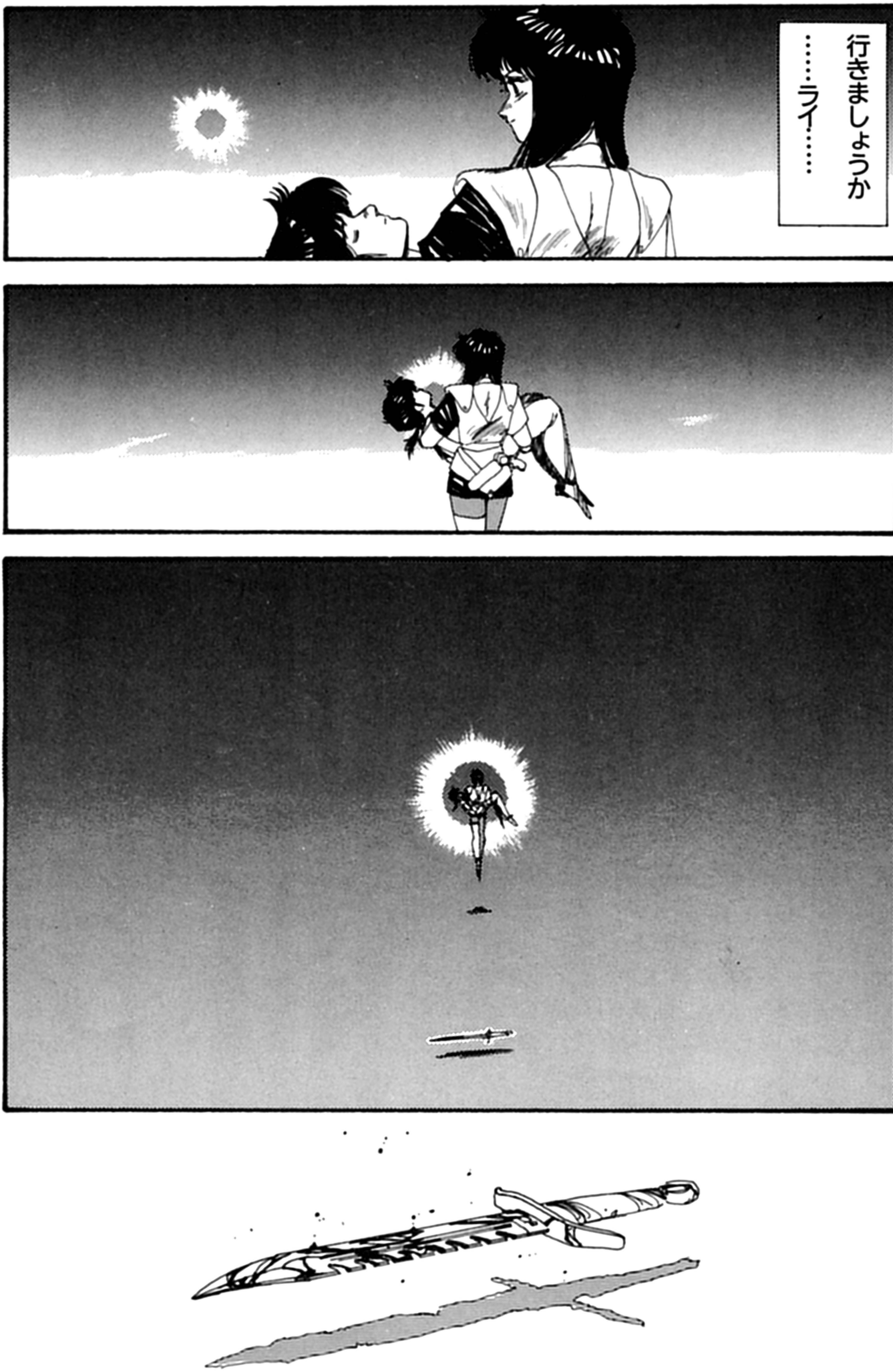
story：ヴォクソール・プロ
art：麻宮騎亜

巨大な〈汎世界〉を渡り歩く謎の存在「ヴァグランツ」の少女テレス。彼女との出会いが、ライの運命を変えた。異世界の地トゥールでライは血みどろの抗争に巻き込まれる——。斯界の常識を革新する巨大スケールのネオ中世スペクタクル!!

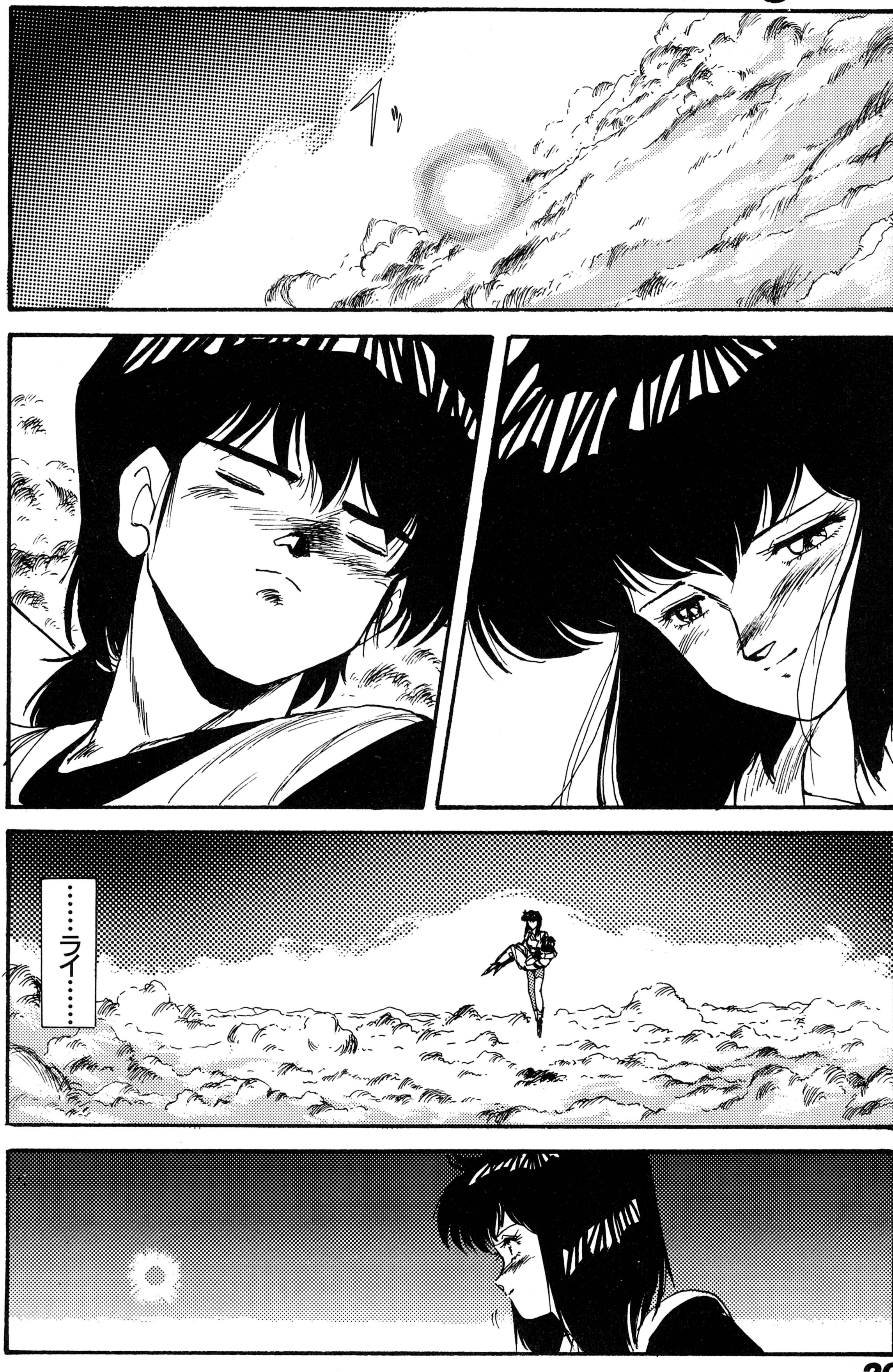




■定価／880円　角川書店



ピンチをくぐり抜け、ヴァグランツになっちゃったライ。次号からまた痛い目に会うぞ!!


……ライ……

――ヴァグランツだ…




僕は………ヴァグランツ…
僕は…ヴァグランツになった…!!
そうだろ…ランキン…
ペレイラ……死んでしまったもう一人の僕…
!!
ポタ
ポタ
――テレス…そうだろ…僕は


AKARI


オオ

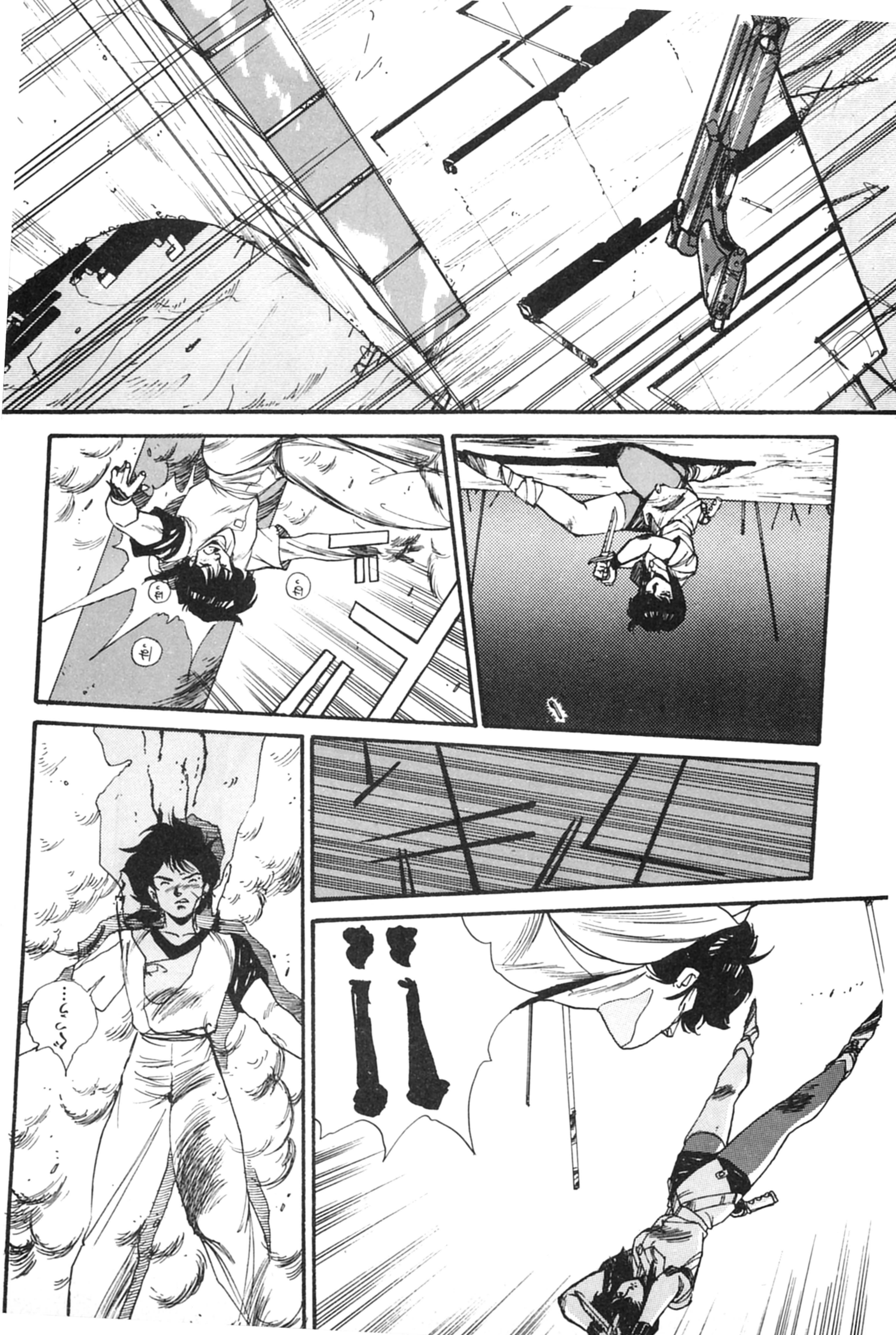

そんな…
ドサッ…
う…
あ…！
ああっ…!!
そうか…


!!
これは!!

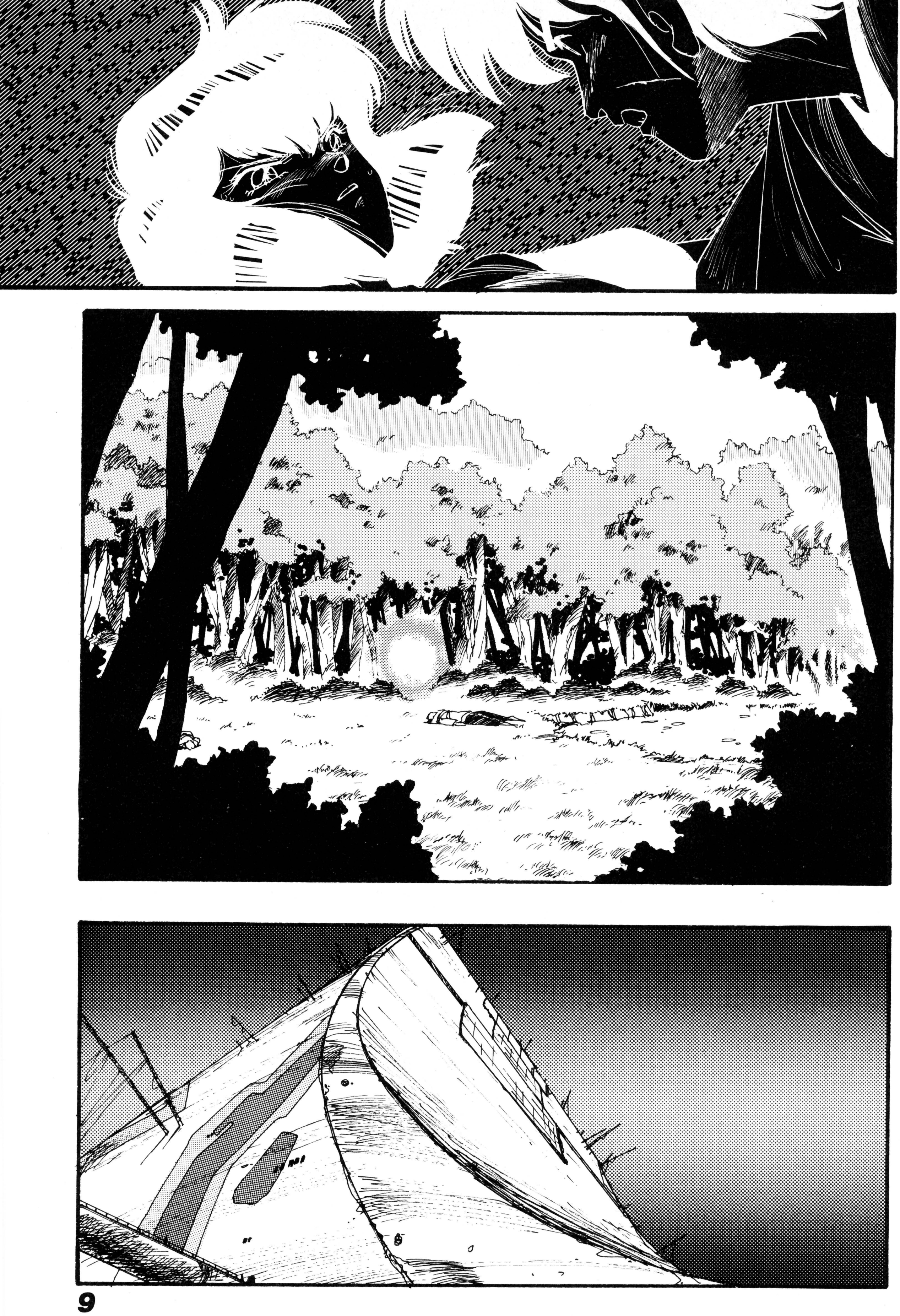


いや………
まだだ…
オレは
まだ 終るわけには
いかないんだ!!


はあ
はあ
はぁ
終わった…な…
ふーっ




フッ
ザザ
フッ
ぐっ
ザザ
ザザ…








ス

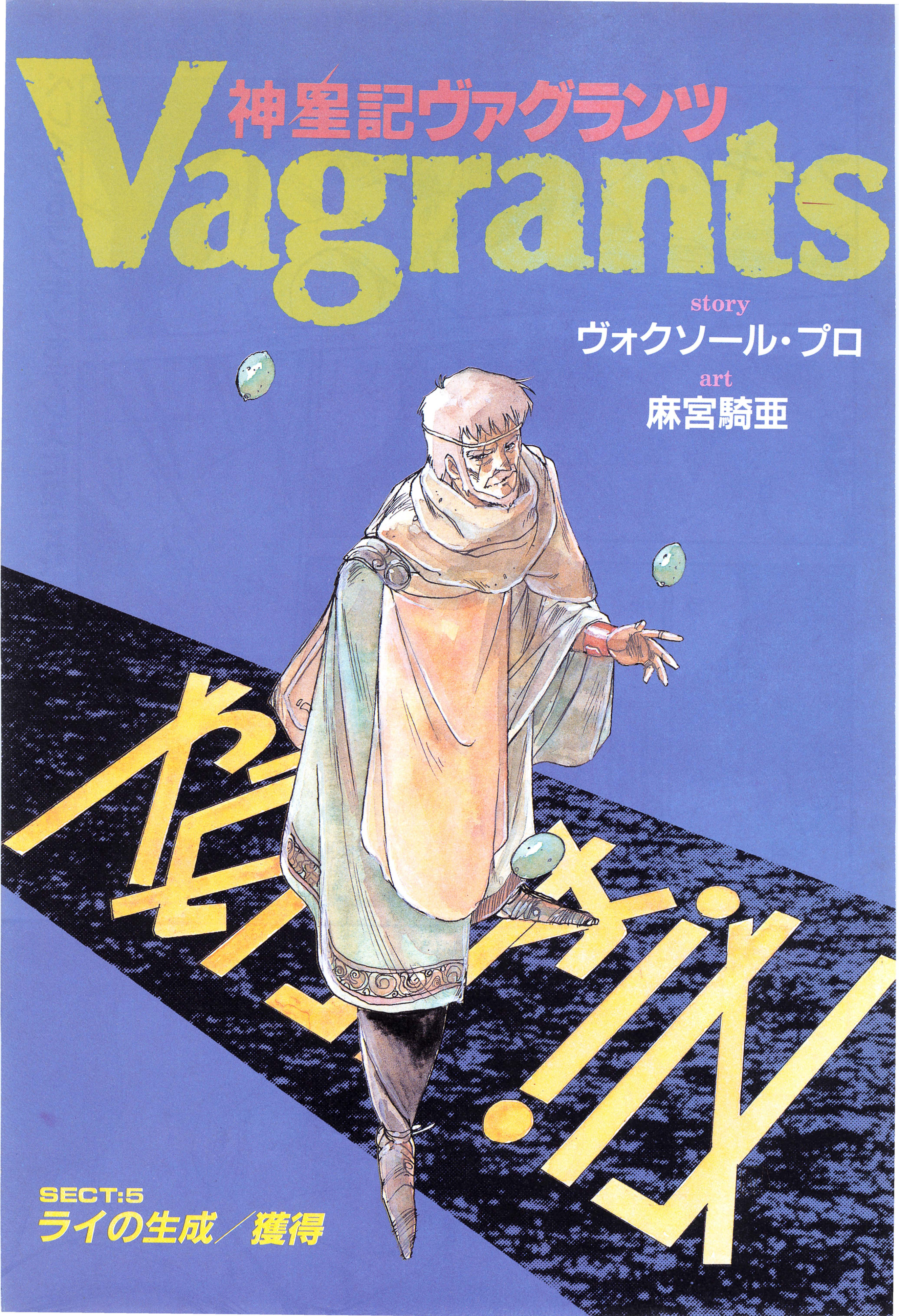

このオォォ!!



殺ってやる…
殺ってやる…
殺ってやる!!
!!
びくっ
ズ
チャッ


うおおおお、、
くそっ
どこだァ!
テレス!!
出てこい!!


ペレイラもランキンもテレスに殺され、絶体絶命のライ!!
ランキン!!
ART ASSISTANT: C. KATSUTA　SPECIAL THANKS: STUDIO EXANON
ドドッ!!
…ラン…キン…
はあ
はっ
はあ
………
…ラ…
テ…テレス…

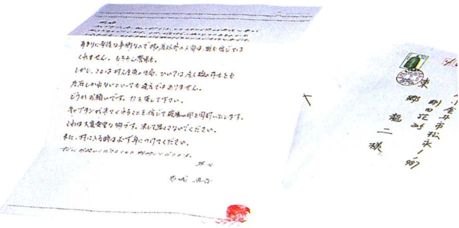


神星記ヴァグランツ
Vagrants
story
ヴォクソール・プロ
art
麻宮騎亜
SECT:5
ライの生成／獲得

Ruin ルーイン

今、戦いの扉が開かれた・・・・





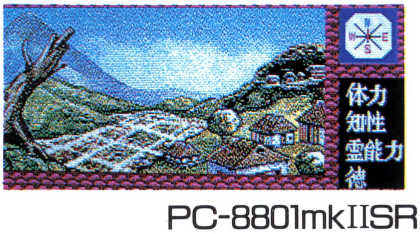
それは一通の手紙から始まった。

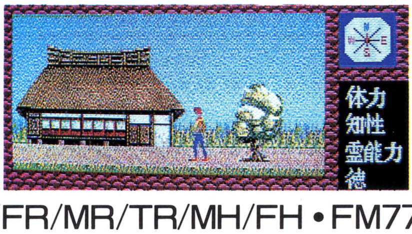
オレは、南都大学空手部主将の東郷龍二。
夏休みも間近に迫った６月のある日、急用で突然実家に帰った部員から一通の手紙がきた。

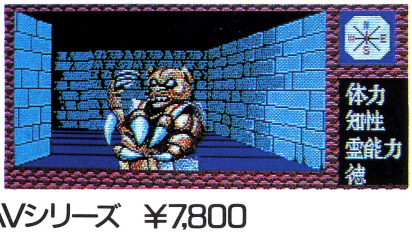
前略　キャプテン、今、私の村ではとてつもなく恐ろしく奇怪な事が起ころうとしています。いや、もうすでに起こりつつあるのかもしれません。とても手紙では説明できないほど奇妙な事です。あまりに奇怪な事柄なので村の者以外の人間は誰も信じてはくれません。もちろん警察も。しかし、ことは村人全員の生命、ひいては全人類の存亡をも左右しかねないといっても過言ではありません。
どうかお願いです。力を貸して下さい。
キャプテンが来てくれることを信じて破魔の印を同封いたします。これは大変貴重な物です。決して無くさないでください。また、村に入る時は必ず身につけてください。
すぐにお越しくださることを期待いたしております。

草々　　　　葛城　真吾

次の日、オレはボストンバック１つを手に、奈良の飛鳥をめざした。







PC-8801mkIISR/FR/MR/TR/MH/FH・FM77AVシリーズ　¥7,800

NEW GAME!

通信販売は現金書留でお申し込み下さい。
（送料当社負担）
プログラマー、イラストレーター募集中

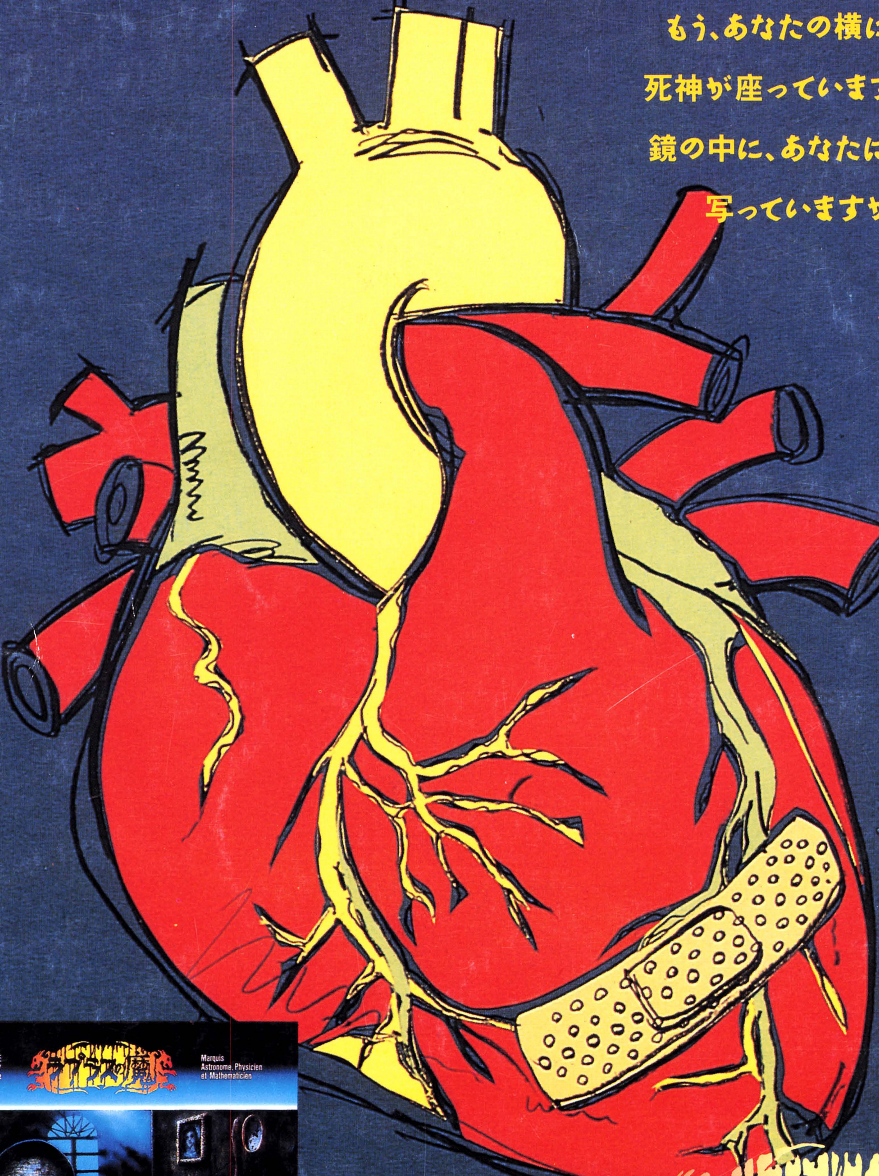
ウインキーソフト

㈱ウインキーソフト　〒564 大阪府吹田市江坂町1-13-16ルネ江坂駅前302　TEL06-388-8177

資料請求券
コンプティーク
８月号

恐怖への招待状、お待ちします！

この招待状がないと、
恐怖の報酬は受けられません。
ラプラスは、ちょっとでも気をゆるめると、
もう、あなたの横に、
死神が座っています。
鏡の中に、あなたは、
写っていますか。





発売延期が続いて、たいへんご迷惑をお掛けしてごめんなさい。「ラプラスの魔」は、やっと発売のはこびとなりました。遅れは、内容の恐怖さ充実、ロールプレイングゲームの醍醐味満載で、一人では、やってられない怖ろしさです。ご期待以上の仕上りで満足していただけると思います。これからもハミングバードソフトをよろしくお願いします。

(次のおまかせ発売は) ■FM-7/new7,FM-77/77AV

新・発・売 ラプラスの魔

■PC8801SR/TR/FR/MR/FH/mH/VA ■ディスク2枚組 ■定価7,800円

Humming Bird Soft™

●ユーザーテレホン☎06(315)8255 ●月～金曜日PM1:00～PM6:00まで受付。●土・日曜日・祝日は休ませていただきます。

振込の際の口座番号は下記の通りです。
郵便振替/No.8-303340 株式会社エム・エー・シー、ハミングバードソフト
銀行振込/住友銀行梅田新道支店 普通預金No.211843 株式会社エム・エー・シー

●表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。

STAC スタッフ募集中！ ●ゲームのアイデアを求めます。あなたの新しい分野の発見になるかも。集まってワイワイ仕事しましょう。くわしくはお電話でお問い合わせください。

 凸版印刷株式会社 Printed in Japan T4911397708492 雑誌13977-8

昭和61年7月3日第3種郵便物認可
〒10… 東京都千代田区富士見2-13-3 ☎03-238-8523(販売部) 発行所 角川書店